

ASOLI
2,99
EURO

La rivista per PLAYSTATION più venduta in Italia!

#55

Anno V - N° 7 (55) • Luglio 2010 • Periodicità: mensile

Rivista + Guida € 2,99

Rivista + Play Generation Plus N° 8 a € 4,99 in più
Rivista + Play Generation Games N° 9 a € 9,99 in più

Play

generation

**2 GUIDE
COMPLETE!**

GRAND THEFT AUTO
EPISODES FROM LIBERTY CITY

PRINCE OF PERSIA
LE SABBIE DIMENTICATE

» **NOVITÀ**

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Primi dettagli sulla nuova
avventura e sul multiplayer!

» **A CONFRONTO**

GRANDI SPAZI, GRANDI GIOCHI

Red Dead Redemption,
GTA IV, Assassin's Creed II...

» **PROVATI**

SFIDA AGLI HELGHAST

Da Call of Duty Black Ops a
Medal of Honor (e in più
F.3.A.R., Rage, Crysis 2...)

**ESCLUSIVA
ASSOLUTA!**

GUIDA
ALL'ACQUISTO
150
GIOCHI PROVATI
PER TE

KILLZONE 3

Provato in anteprima lo sparatutto più atteso!
Le novità • I segreti • La tecnologia 3D

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

La recensione del capolavoro di Kojima e il poster scelto dai lettori!



0.0055
EDIZIONI
MASTER
www.edmaster.it

Pagina mancante (pubblicità)



PAGINA
12



PAGINA
28



PAGINA
90

REPORTAGE. Sparatutto. Abbiamo usato ogni arma, in ogni scenario, uccidendo ogni nemico immaginabile. Tutto per poterti presentare nel dettaglio gli sparatutto più attesi.

REPORTAGE. Mafia II. Dopo aver fatto un giro a Empire City, siamo finalmente in grado di svelarti tutti i "segreti di famiglia" di Mafia II. Capolavoro in vista?

A CONFRONTO. Open World. Da Red Dead Redemption ad Assassin's Creed II passando per GTA IV, una prova comparativa per incoronare il re delle avventure free roaming.

SOMMARIO #55

Play
generation

EDITORIALE SI FA PRESTO A DIRE "IL PROSSIMO"

Fa sempre un effetto un po' così. E, senza alcun dubbio, è uno degli aspetti più piacevoli di questo lavoro. Di che si sta parlando? Della possibilità di mettere le manacce in anteprima sui titoloni in arrivo. Sei lì a sgranare tutto il rosario di foto e comunicati stampa pinocchi, a guardare i video, a chiederti com'è che sarà, alla fine, questo gioco che voi tutti state aspettando da mesi. Poi ricevi una telefonata. "È quasi pronto", ti dicono dall'altro capo del telefono. "Manda-mi qualcuno". E allora tu prendi il Duffo o Stefano, li infili in uno scatolone e li spedisce in Olanda a vedere Killzone 3 o in una metropoli cinese per un primo contatto con una certa cosa di cui potremo parlarvi solo il mese prossimo. La voce al telefono dice: "Oh, vi sto mandando Metal Gear Solid: Peace Walker", e allora tu riacchiuffi il Duffo che è appena tornato dall'Olanda con una nuova collezione di bacilli influenzali addosso, e lo rinchiudi per una settimana in un sottoscala della redazione affinché dia fondo alla piccola, grande (come l'amore di Baglioni, insomma) avventura di un certo eroe Konami guercio che sappiamo. Lui, in quanto primo fedele del culto di Kojima, è pure contento. Oppure il gioco è FIFA 11 (mese prossimo, ché su questo numero non facevamo più in tempo), o ancora sono i millemita titoli dell'E3 (mese prossimo, ché la fiera è tra qualche giorno e si stanno facendo giusto ora le valigie). Questo per ribadire, qualora ce ne fosse mai bisogno, come i ritmi schizofrenici dell'industria del videogioco finiscano in questo preciso periodo dell'anno con l'inondare di materiale chi quel flusso di informazioni deve organizzarlo e incanalarlo su una dorata rivista come PlayGen. Non fai a tempo a provare un giocone che senti bussare alla porta. Chi è?, chiedi, e fuori ci sono altri venti titoloni che aspettano in fila. Ma non ci si lamenta. Che a noi sguazzare in quelle onde alte piace, sia chiaro. Love & Peace, gente. **●**

Alessandro Apreda



PAGINA
08

IN COPERTINA Killzone 3

Tutti ne parlano, PlayGen lo ha giocato. Facciamo luce sul promettentissimo sparatutto di Guerrilla Games svelandoti tutto sulle novità, il 3D e molto, molto altro...

» ULTIMISSIME	04
» REPORTAGE	
Killzone 3	08
Sparatutto	12
Salva la tua PS3 dai disastri	20
I migliori del 2009	24
Mafia II	28
» RECENSIONI	35
PS3	
3D Dot Game Heroes	40
Alpha Protocol	42
Backbreaker	67
Dante's Inferno: St. Lucia Edition	67
Dead to Rights Retribution	68

Iron Man 2	50
Lost Planet 2	36
ModNation Racers	46
Prince of Persia Le Sabbie Dimenticate	38
The Last Rebellion	67
UFC Undisputed 2010	78
PSP	
Dead or Alive Paradise	67
Iron Man 2	50
Mondiali FIFA Sudafrica 2010	67
ModNation Racers	67
Metal Gear Solid Peace Walker	72
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3	76

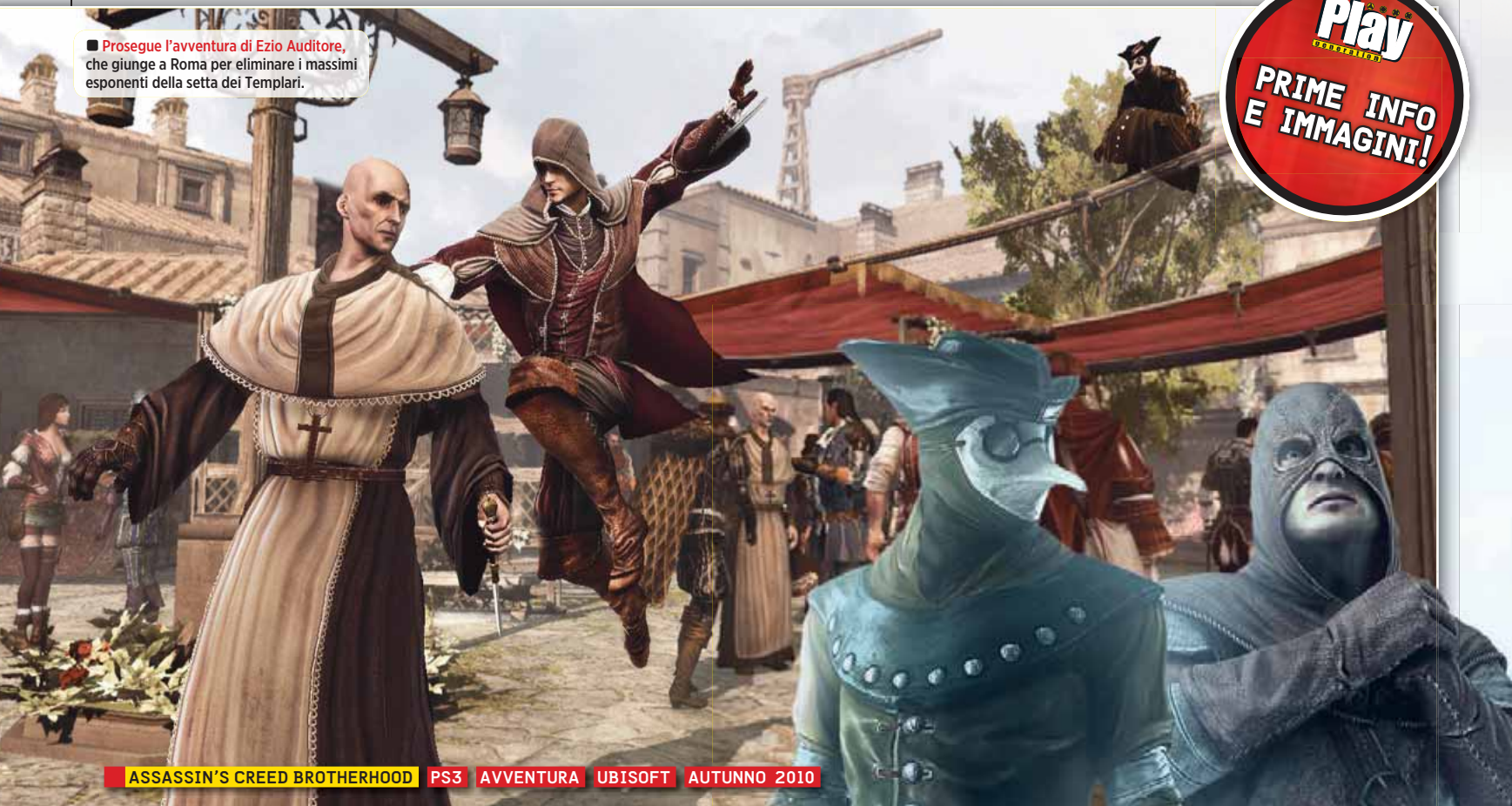
» GUIDE E TRUCCHI	
Final Fantasy XIII	51

» GADGET	83
» PLAYSTATION STORE	84
» ZONA PS2	88
» A CONFRONTO	
Open World	90
» LINEA DIRETTA	96
» GUIDA ALL'ACQUISTO	102
» IN ARRIVO	
Demon's Souls	110
Kane & Lynch 2: Dog Days	112

■ **Snake torna su PSP per una nuova missione.** Un titolo così spettacolare che non potevamo non dedicargli un poster...



■ Prosegue l'avventura di Ezio Auditore, che giunge a Roma per eliminare i massimi esponenti della setta dei Templari.



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD PS3 AVVENTURA UBISOFT AUTUNNO 2010

Vedi Roma e poi muori

EZIO È PRONTO A SFERRARE L'ATTACCO DECISIVO ALLA SETTA DEI TEMPLARI. AD AFFIANCARLO CI SARANNO I SUOI CONFRATELLI ASSASSINI.

■ Potrai arruolare e gestire i tuoi confratelli assassini, che ti offriranno supporto nel corso delle missioni di gioco.

La Roma rinascimentale che fa da teatro al finale di *Assassin's Creed II* era troppo bella per essere relegata a quei pochi minuti di gioco che precedono i titoli di coda. Deve averlo pensato anche Ubisoft, che, con grande pragmatismo ha scelto di cavalcare l'onda del successo del gioco (oltre nove milioni di copie vendute) e di annunciare *Assassin's Creed Brotherhood*, che riprende il racconto della vita di Ezio laddove si era interrotto: Roma, appunto, città che seduce con la sua bellezza e corrompe con il suo potere. L'erede degli Auditore ha ormai 45 anni, è diventato un maestro assassino, ed è pronto a porre fine alla ragnatela di intrighi che i Templari, capeggiati da Cesare Borgia, hanno inteso a partire dalla città pontificia. Que-

sta volta, tuttavia, non sarà solo. Come suggerisce il sottotitolo, potrà avvalersi di una schiera di confratelli sicari dotati di abilità uniche. La gestione della squadra (che sarà potenziabile attraverso appositi punti esperienza) rivestirà un ruolo centrale all'interno delle meccaniche di gioco, la cui evoluzione sembra seguire la rotta tracciata dal predecessore: tra gli elementi confermati ci sarà infatti anche la sezione "gestionale", ma se in precedenza l'oggetto era la sola Monteriggioni, ora dovrai riportare all'antico splendore l'intera Roma. Lo scenario, assicurano gli sviluppatori, non soffrirà della mancanza di altre città esplorabili: da sola, la Città Eterna misura circa quattro volte la città di Venezia presente in *AC II* e sarà divisa in quattro aree (che inclu-

dono zone rurali) da sbloccare nel corso del gioco. Inutile dire che uno scenario tanto vasto offrirà una miriade di oggetti nascosti, e soprattutto nuovi luoghi segreti da esplorare sullo stile delle tombe degli assassini del secondo capitolo. La continuità con il secondo capitolo della serie (e le relative espansioni) è inoltre garantita dal ritorno di alcuni degli alleati più vicini a Ezio, come Caterina Sforza, Machiavelli e Leonardo, che fornirà nuove, geniali invenzioni. *Brotherhood* sarà inoltre il primo episodio della serie a includere una modalità multiplayer, sempre incentrata sul concetto di fazione. Potrai scegliere se combattere per gli Assassini o per la multinazionale Abstergo, erede contemporanea dei Templari. I personaggi selezionabili saranno nume-

rosi, ognuno dotato di armi e stili di uccisione tanto differenti quanto insoliti. Basti pensare alla dama e al suo ventaglio affilato, o al medico, che elimina le proprie vittime con iniezioni letali. Il multiplayer sarà basato su una sorta di gioco del "gatto e topo": ogni giocatore avrà un bersaglio, e a sua volta avrà un giocatore che gli darà la caccia. La scelta di andare a modificare un elemento cardine della serie, ovvero la figura solitaria dell'assassino protagonista, rivela l'intenzione di non limitarsi a un semplice riciclo di meccaniche e situazioni, ma i ridotti tempi di sviluppo del progetto, previsto per questo autunno, lasciano qualche dubbio riguardo all'effettivo spessore del single player, nonostante Ubisoft assicuri oltre 15 ore di gioco. ○



■ **La modalità multiplayer** (sia cooperativa che competitiva) permette di scegliere tra numerose classi di personaggi differenti.



■ **L'arsenale del gioco** include armi come artiglierie, lame a scomparsa, ventagli affilati e siringhe letali.



■ **Nuovo scenario, vecchi alleati:** a dare man forte a Ezio tornano Leonardo, Machiavelli e Caterina Sforza.



■ **I ridotti tempi di sviluppo** sono stati resi possibili dallo sforzo congiunto degli studi Ubisoft di tutto il mondo, anche se online si maligna che la città di Roma facesse originariamente parte del secondo capitolo.



■ **Ritornano i meravigliosi scenari naturali e architettonici dell'Italia rinascimentale,** con la Roma pontificia a fare da epicentro.

IL TERMOMETRO



↑ **PSP È MORTA? VIVA PSP!**

Data per morta circa una volta al mese, la console portatile Sony continua imperterrita a stupire con capolavori assoluti come *MGS Peace Walker*. E in attesa di *Kingdom Hearts* e *God of War*, Sony promette rinnovato supporto per il 2010-2011.

↑ **I CODICI ANTI-PIRATERIA**

Usarli per l'accesso al multi online è una buona idea su PSP (già *Modnation Racers* e *SOCOM FTB 3* li usano) o su Xbox 360, console piagate dalla pirateria. Ma si lasci stare PS3, che ne è immune...

↑ **DLC GRATUITI**

Lode, lode, lode a Rockstar: non essendo riuscita a inserire la modalità co-op in *Red Dead Redemption* all'uscita, l'ha resa scaricabile gratis. Oggi come oggi, non ci saremmo stupiti se ci avesse buttato dentro due skin e avesse preteso 10 euro.

↓ **I CODICI ANTI-USATO**

Non passa giorno che qualche produttore non applauda l'idea di EA e non prometta di copiarla per sconfiggere la "piaga letale" dell'usato. Visto che tutto nasce da una faida tra catene USA come GameStop e produttori, non potrebbero vedersela tra loro?

↓ **FF VII REMAKE, CAPITOLO 155**

I sei giorni consecutivi senza dichiarazioni in merito sono stati inaspettatamente interrotti da Yoshinori Kitase. Lanciata una moneta per decidere se confermare o smentire, il provvido dirigente stavolta ha detto che no, il remake di *FF VII* non si fa, perché i tempi sarebbero biblici.

↓ **FILM E VIDEOGIOCHI**

I giochi tratti da film, da *Scontro tra Titani* a *Iron Man 2*, si confermano dei disastri, "Prince of Persia", rischia di non recuperare neanche i costi di produzione, e i film in lavorazione sembrano incontrare tutti difficoltà produttive. Quello tra cinema e VG non è poi un matrimonio così saldo, pare.



ULTIMA ORA

» RUMOUR PS3

POESIA IN ALTA DEFINIZIONE

Si fanno sempre più insistenti in Rete le voci circa l'intenzione di Sony di riproporre *Ico* e *Shadow of the Colossus* su PS3, sullo stile di quanto fatto con i primi capitoli di *God of War*. Si tratterebbe quindi di una collection su Blu-ray che racchiuderebbe i due titoli diretti da Fumito Ueda in alta definizione, permettendo di apprezzarne maggiormente l'affascinante componente artistica. L'uscita del pacchetto sarebbe prevista per i primi mesi del 2011. ●



» RUMOUR PS3

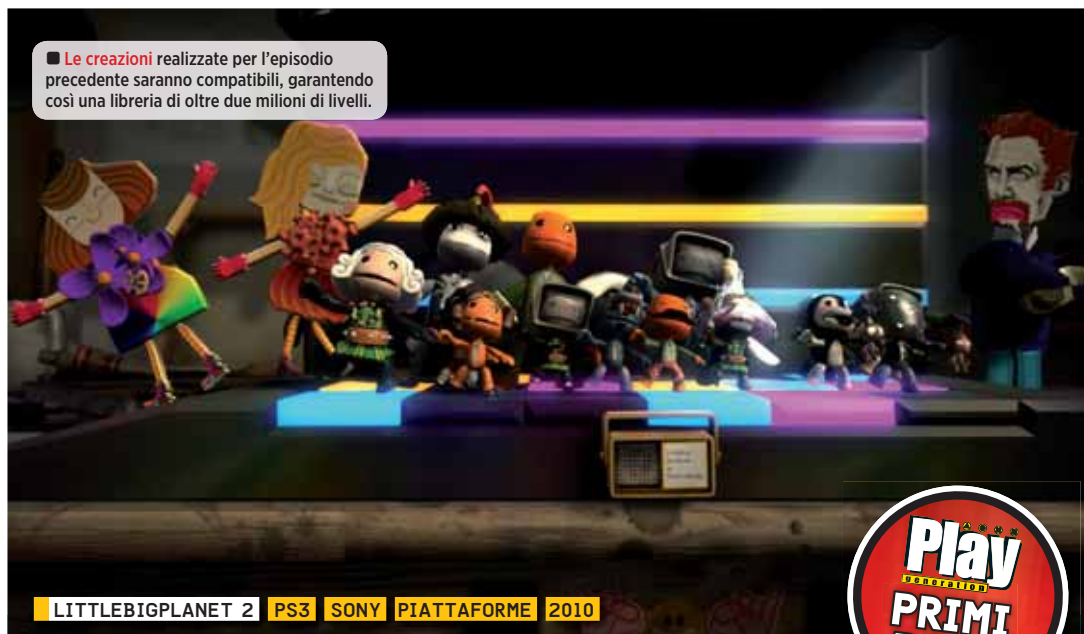
RITORNO ALLE ORIGINI

Criterion ha involontariamente confermato attraverso Twitter alcune voci che circolavano circa il prossimo *Need for Speed* cui avevamo già accennato su queste pagine. Stando ai messaggi, il gioco riprenderà il sottotitolo *Hot Pursuit* e presenterà un approccio ispirato ai primi capitoli della serie, con inseguimenti e trama stile "Fast & Furious". Ora non rimane che attendere l'annuncio ufficiale... ●

» ANNUNCIO PSP

IL DRAGO E LA PANTERA

Sarà Kurohyou: Ryu ga Gotoku Shinshou (*Black Panther: A Yakuza Story*) il titolo del debutto di *Yakuza* su PSP. Dedicato a un pubblico più giovane rispetto alla serie regolare, il gioco avrà come protagonista un giovane delinquente di nome Tatsuya Ukyou desideroso di farsi strada nella malavita locale. Non è dato ancora sapere se questa scelta comporterà anche un'attenuazione della violenza e degli elementi sexy tipici della saga. ●



LITTLEBIGPLANET 2 PS3 SONY PIATTAFORME 2010



Personalizzazione senza limiti

SONY ESPANDE LE POTENZIALITÀ CREATIVE DEL SUO GENIALE PLATFORM.

Sony ha messo fine alle indiscrezioni da tempo circolanti in Rete circa il sequel di *LittleBigPlanet* annunciando ufficialmente il gioco. Previsto per Natale, il nuovo episodio sarà nuovamente sviluppato da Media Molecule, che ha rivisto la formula originale ampliandone enormemente il livello di personalizzazione. In *LittleBigPlanet 2* potrai realizzare veri e propri giochi combinando insieme più generi, come sparatutto, guida, strategia e persino GdR. Il sistema di controllo potrà essere modificato secondo le tue necessità, assegnando comandi diretti

al joypad o a PlayStation Move. Potrai persino inserire Sackboy controllati dalla CPU, programmandone l'IA per usarli come alleati o avversari. Anche l'aspetto tecnico del gioco sarà modificabile, alterando la grafica, gestendo la regia delle sequenze d'intermezzo e componendo le musiche. Saranno rafforzate inoltre le componenti sociali, per agevolare la distribuzione delle tue creazioni online. Il tutto, ovviamente, sarà gestito attraverso un'interfaccia all'insegna della totale semplicità di utilizzo. ●

■ Nuovi Sackboy e oggetti di gioco aggiuntivi verranno successivamente distribuiti a pagamento attraverso il PSN.

THE SIMS 3 PS3 EA SIMULAZIONE AUTUNNO 2010

I Sims traslocano

IL SIMULATORE DI VITA PIÙ AMATO SBARCA SU PS3

Come anticipato da una fuga di notizie lo scorso febbraio, *The Sims 3* è in fase di conversione su PlayStation 3. Una versione che, stando alle prime informazioni, non dovrebbe soffrire dei tagli che hanno caratterizzato l'adattamento di *The Sims 2* per PS2. Al contrario, l'edizione per l'ammiraglia

Sony godrà di nuovi elementi, quali una funzione chiamata Karma, grazie alla quale potrai influire positivamente o negativamente sul destino dei tuoi Sims, e di un approfondimento della componente online. Confermata purtroppo la presenza della dannata chiave univoca scoraggia-usato. ●



■ I tuoi amici potranno seguire l'evoluzione dei tuoi Sims attraverso Facebook e Twitter.



L'undici vincente di EA Sports torna in campo

ABBIAMO PROVATO LA NUOVA EDIZIONE DI FIFA!

Personality+ è il nome dato al tema centrale nello sviluppo di *FIFA 11*, un gioco che - nelle intenzioni di EA - vanterà maggiore personalità. Personalità nella caratterizzazione degli atleti, differenziati per estetica e attributi e più aderenti alla realtà, ma soprattutto personalità sul campo, con un controllo più realistico nella gestione dei passaggi, del tocco di palla, dei movimenti difensivi. Abbiamo effettuato un primo test del gioco e siamo rimasti estasiati dalle novità che dimostrano come EA stia lavorando nella direzione giusta. ●



■ PES punta sulla libertà, FIFA 11 sulla personalità. Ancora una volta, la sfida sarà all'ultimo sangue.

STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA II PS3-PSP LUCASARTS AZIONE 26 OTTOBRE

Ritorno al Lato Oscuro

PROSEGUONO LE AVVENTURE DEL PUPILLO DI DARTH VADER

Considerato che l'aspetto narrativo è stato l'elemento più apprezzato di *Star Wars: Il Potere della Forza*, non stupisce che le prime informazioni concrete diffuse da LucasArts circa il suo sequel riguardino la trama. Ambientato sei mesi dopo il finale "positivo" del primo capitolo, il gioco ti vedrà interpretare un clone di Starkiller, allievo di Darth Vader e protagonista del precedente episodio, deciso a scappare dal pianeta Kamino e dal suo maestro. Una fuga che lo porterà fino al pianeta Dagobah, dove affronterà la famosa grotta impregnata dal lato oscuro della Forza.

Strutturalmente il gioco riproporrà la formula precedente potenziandola con l'inserimento di enigmi e fasi di pilotaggio. Alcune modifiche saranno apportate anche al sistema di combattimento, soprattutto per quanto riguarda il puntamento di armi e poteri jedi. ●



■ Il sistema di puntamento utilizzerà un alone azzurro in luogo del tradizionale mirino per semplificare la designazione dei bersagli.



■ Le capacità offensive del protagonista saranno rafforzate con l'aggiunta di nuovi poteri, nuove combo e con la possibilità di usare due spade.

IN POCHE PAROLE

» ANNUNCIO PS3

TORNANO I FALCHI UBISOFT



Gli studi ungheresi di Ubisoft sono al lavoro sul sequel del simulatore di combattimento aereo *H.A.W.X.*, con l'intenzione di completarlo entro l'autunno. *H.A.W.X. 2* introdurrà diverse novità, tra le quali atterraggi e decolli, un miglioramento del sistema di controllo e nuovi aerei, tra cui i droni di ricognizione. ●

» GIOCO PS3

JUN LASCIA RESIDENT EVIL

Il producer di *Resident Evil 5* ha deciso di allontanarsi temporaneamente dalla serie, stressato dalla pressione generata dallo sviluppo di un titolo così importante. Takeuchi si è detto interessato a lavorare solo su prodotti minori, per avere più libertà di azione e creare in un ambiente più sereno. Una notizia che alcuni fan di *Resident Evil* hanno accolto con gioia, collegandola a una volontà di tornare alle atmosfere dei primi capitoli. ●

» GIOCHI PS3

PER CHI AMA I GDR NIPPONICI...

È imminente l'arrivo in Giappone di *Atelier Totori: Alchemist of Arland 2*, nuovo episodio della serie di GdR sviluppata da Gust. Ambientato cinque anni dopo il precedente *Atelier Rorona*, proseguirà la formula dei GdR incentrati sulla fabbricazione di artefatti con contorno di "donnine" in stile anime. Contemporaneamente, in Europa è previsto l'arrivo di *Trinity Universe*, un GdR più tradizionale che riunisce i personaggi più conosciuti di Nippon Ichi, Gust e Idea Factory. ●

» ANNUNCIO PS3

IL RIVALE DI PURE

Koch Media ha deciso di inserirsi nell'affollato genere dei giochi automobilistici estremi con *Nail'd*, previsto per l'anno in corso. Le prime informazioni lo descrivono come un titolo simile a *Pure* in cui potrai gareggiare con ATV o moto, entrambi personalizzabili, in circuiti pieni di occasioni per eseguire acrobazie. Sarà inclusa anche una modalità Online per 12 giocatori. ●



» GIOCO PS3

NON SOLO PISTOLERI E FURTI D'AUTO



Si sta lentamente diradando la coltre di mistero attorno a *L.A. Noire*, ambizioso progetto prodotto da Rockstar Games previsto per Natale. Frutto di un titanico lavoro di ricostruzione storica, il gioco proporrà un'attenta riproduzione della Los Angeles degli anni 40, che potrai esplorare liberamente in qualità di poliziotto mentre indagherai su una serie di delitti (con tanto di interrogatori e raccolta di prove). Delle prime foto colpisce il notevole livello di dettaglio, che rivela una qualità grafica inattesa. ●

» ANNUNCIO PSP

GOD EATER ANCHE IN EUROPA

Namco Bandai ha confermato l'uscita europea del gioco d'azione *God Eater*, prevista nei primi mesi del 2011, a quasi un anno dal suo esordio (con grande successo) in Giappone. Simile per certi versi a *Monster Hunter* di Capcom, il gioco prevede una modalità multigiocatore per quattro partecipanti con cui potrai affrontare più di 120 missioni. ●

» ANNUNCIO PSP

CANCELLATO "L'HOME" PER PSP

Dopo un beta testing durato sei mesi, Sony ha deciso di chiudere la comunità virtuale Room per PSP, una versione ridotta di Home. Le ragioni di tale decisione sarebbero da ricondurre ai giudizi negativi da parte dei tester giapponesi. Non è detto che tuttavia decida di riprendere i lavori in futuro, magari in occasione dell'uscita della nuova PSP. ●

» ANNUNCIO PS3

RAGING BLAST 2 ENTRO L'AUTUNNO

Il team di sviluppo giapponese Spike è al lavoro sull'ennesimo picchiaduro a incontri ispirato al mondo di "Dragon Ball". Secondo episodio della saga di *Raging Blast*, il gioco conterrà 90 personaggi e diverse novità in termini di meccanica e grafica. Quest'ultima promette un maggiore livello di dettaglio e una maggiore fluidità. Se la dovrà vedere con il promettentissimo *Naruto* 2... ●



VISARI È MORTO, MA LA GUERRA CONTINUA...

KILLZONE® 3

Come si migliora un titolo che è tuttora il punto di riferimento per grafica e spettacolarità? Con umiltà e senso critico, ecco come. Ospiti di Sony e Guerrilla Games, siamo volati nella splendida Amsterdam per provare in esclusiva uno dei più importanti titoli dei prossimi mesi insieme ai suoi sviluppatori...

PS3 SPARATUTTO SONY 2011

Nonostante il finale del secondo capitolo lasciasse pochi dubbi riguardo al fatto che la guerra tra le forze d'assalto ISA e le truppe Helghast sarebbe continuata, la direzione che avrebbe preso il conflitto non era affatto chiara. La capitale, Pyrrhus, ridotta a un cratere nucleare, entrambe le fazioni piegate da migliaia di morti, la flotta Helghan spiegata sul fronte, e le forze d'assalto orbitali ISA prossime a essere respinte. Una situazione instabile pronta a degenerare nel caos totale, come profetizzato da Visari nelle sue ultime parole. La stessa incer-

tezza, in effetti, aleggiava anche sul destino della serie. Se il terzo capitolo era scontato, non era altrettanto chiaro né quando sarebbe stato presentato, né su cosa avrebbe puntato. La curiosità, quindi, era grande: tra i partecipanti all'evento le ipotesi andavano dal 3D al supporto al Move, passando per scommesse su modalità Cooperative, multiplayer di massa stile MAG e quant'altro. A fare chiarezza è stato Hermen Hulst, Managing Director e vero "cuore creativo" di Guerrilla Games.

Killzone 3, inizia Hulst, riprenderà la vicenda a pochi giorni dalla morte del

carismatico leader Helghast. Il vuoto di potere venutosi a creare nel suo esercito ha creato una lotta dalla quale sono emersi due corrotti politicanti, apparentemente più interessati a profitto e potere personale che a guidare le loro genti nella lotta per la libertà. Nonostante ciò, le sor-



■ *Killzone 3* riprenderà la storia dal punto in cui si era interrotta nel cataclismatico finale del secondo capitolo, e ti porterà a visitare angoli del pianeta Helghan come giungle o distese ghiacciate.



■ A riprova della bontà del motore grafico creato da Guerrilla Games, il gioco è già adesso notevolissimo tecnicamente, nonostante gran parte degli elementi grafici siano provvisori o riciclati da *Killzone 2*.

Le sorti della guerra pendono in favore degli Helghast: con l'assedio dell'ISA ormai rotto, le truppe di terra sono intrapolate su un pianeta ostile.

ti della guerra sembrano pendere in favore degli "occhi rossi": con l'assedio orbitale della flotta ISA ormai rotto, le truppe di terra sono rimaste isolate da approvvigionamenti e rinforzi, prive di coordinazione, circondate dal nemico e intrapolate su un pianeta ostile.

KILLZONE 1 + KILLZONE 2 = KILLZONE 3

Questa situazione drammatica non sarà solo il punto di partenza narrativo del gioco, ma avrà un enorme impatto sull'azione vera e propria, dettandone ritmi e scelte creative: Gli scenari che i giocatori si troveranno ad attraversare, ci viene spiegato, "saranno più numerosi e vari, e includeranno distese innevate, intricati boschi, e anche le stazioni spaziali in orbita attorno al pianeta, ciascuno con un tipo di giocabilità diverso". Mentre sullo schermo alle spalle di Hulst scorrono concept art che sottolineano la volontà di "dipingere un quadro più preciso di quello che è il pianeta Helghan, e della cultura del suo popolo", alla mente torna il primo capitolo della serie, le cui ambientazioni effettivamente spaziava-

no dalle paludi alle ambientazioni urbane fino a scenari montani e installazioni orbitanti. Quando in seguito, nel corso di una lunga chiacchierata, gli chiediamo conto di questo apparente ritorno alle radici della serie, Herman drizza le orecchie e il suo sguardo si illumina "sono lieto che si sia notato. Per molti versi, il primo capitolo è stato una grande fonte di ispirazione per il lavoro svolto finora". La cosa è resa ancor più evidente, nel corso della presentazione, da uno spettacolare filmato che reintroduce nel sistema di gioco le uccisioni corpo a corpo del primo capitolo, chiamate appropriatamente "Brutal Melee". Avvicinandosi abbastanza a un nemico stordito, al comparire di una icona il giocatore potrà far scattare una serie di animazioni legate all'arma impugnata e alla posizione rispetto al nemico (il filmato ne mostrerà una mezza dozzina per il solo fucile d'assalto ISA).

MANO AL PAD: È ORA DI SPARARE!

Il livello provato nel corso dell'evento, chiamato Frozen Shores, è il quarto, ed è

ambientato in uno dei nuovi scenari richiamati da Hulst nel corso della presentazione del gioco. Ambientato nella zona polare di Helghan, il livello prevede una incursione di un manipolo di soldati ISA per tentare di liberare il Capitano Narville, tenuto prigioniero in una fabbrica d'armi. "A differenza del primo capitolo, in cui il giocatore è parte di una forza d'assalto colossale, qui l'attenzione sarà concentrata verso gruppi isolati e male armati, ridotti a tentare il tutto per tutto per sopravvivere. Sarà qualcosa di più vicino a "Bastardi Senza Gloria" (la pellicola di Quentin Tarantino) che ai documentari sullo sbarco in Normandia". La sequenza inizia con la distruzione di alcune piattaforme minerarie. A bordo di un Intruder, in una sequenza che ricorda tanto quelle dei vari Call of Duty, facciamo a pezzi con il cannone gatling della navetta i pilastri della stazione e i soldati che si affannano sulle piattaforme, causando il crollo progressivo della struttura. "Ci sono più momenti di distruzione interattiva in questa singola sequenza" ci viene spiegato "che nell'intero primo livello di *Killzone 2*, e il gioco prosegue sempre con questo ritmo". Scesi a terra, due cose ci colpiscono in particolare: la risposta dei comandi più immediata (una versione evoluta di quella introdotta tramite patch nel secondo capitolo), e l'am- ➤

APPUNTAMENTO AL BUIO

Partecipare al "first look" di un videogioco è un po' come andare a un appuntamento al buio. C'è l'evento che comporta attraversare l'Atlantico per vedere 10-minuti-10 di trailer, e quello in cui, dopo 15 "no comment" consecutivi, si arrivano a maturare istinti omicidi verso il designer intervistato. Ovviamente lo spessore di un evento non corrisponde necessariamente allo spessore di un gioco, ma bisogna dire che permettere alla stampa di provare il gioco durante un first look è un gran segno di fiducia dello sviluppatore verso il proprio lavoro.



HERMEN HULST HA INIZIATO LA PRESENTAZIONE con un ideale inchino ai Santa Monica Studios (*GoW III*) e a Naughty Dog (*Uncharted 2*), colleghi e "rivali" nella lotta per il trono di miglior grafica PS3.



IL SOUND DIRECTOR MARIO LAVIN ci ha spiegato che la dinamica delle esplosioni è stata potenziata. Adesso sembrano all'altezza di quelle dei due *Battlefield Bad Company*, pietre di paragone degli effetti audio.

■ Nel corso del gioco imparerai a conoscere meglio il tuo nemico: *Killzone 3* promette di chiarire meglio chi sono gli Helghast e il perché dell'importanza strategica del loro pianeta.

UNA MITRAGLIATA DI DOMANDE



Ci siamo fermati a fare due chiacchiere con il disponibilissimo Hermen Hulst, direttore creativo di Guerrilla Games. Molto interessanti sia le risposte che i "no comment"...

PlayGeneration: Questo evento arriva quasi inaspettato, considerato il calibro dei giochi e i tempi normalmente connessi allo sviluppo. Non vi hanno fatto fare neanche un giorno di vacanza, eh?

Hermen Hulst: [ride] Beh, io un po' di vacanze le ho fatte, ma è vero. Abbiamo cominciato lo sviluppo del terzo capitolo nel gennaio 2009. Il team c'era già, e dato che con *Killzone 2* abbiamo imparato a conoscere a fondo PS3, eravamo già pronti a tuffarci direttamente nello sviluppo di *Killzone 3*. Arrivare fino a questo punto, però, ci è costato veramente tanto, tanto lavoro, questo devo ammetterlo.

PG: Beh, si vede, ma d'altra parte avere già pronta tutta la tecnologia di base vi ha dato il tempo di concentrarvi su altre aree dello sviluppo.

HH: Sarebbe un grosso malinteso pensare che quello che abbiamo fatto sia stato semplicemente prendere il vecchio motore grafico e farci un nuovo gioco. Abbiamo continuato a perfezionare ogni aspetto della tecnologia, al punto che i livelli saranno 10 volte più ampi. È però innegabile che conoscere bene l'hardware sia stato di enorme aiuto.

PG: La grandezza dei livelli influenzerà anche la giocabilità?

HH: Assolutamente. La grandezza dei livelli ci ha permesso aggiungere diverse cose importanti: un elemento di esplorazione, con più strade all'interno di ogni livello, e nuove meccaniche: pensa solo al jump pack, e a come introduca un elemento di combattimento aereo, o aria-terra.

PG: La grandezza vi ha dato modo anche di inserire combattimenti a bordo di veicoli, giusto? Non saranno tutte "su binari" come la fase a bordo dell'intruder, immagino.

HH: Sì, ci saranno diverse fasi di combattimento a bordo di veicoli. Al momento devo saltare la seconda parte della domanda, però...

PG: Avete modificato una delle caratteristiche di *Killzone 2*, ovvero i controlli "pesanti". Nella versione finale pensate di mantenere i controlli della demo?

HH: Penso che nella loro versione attuale i controlli siano già enormemente migliorati. Già in *Killzone 2*, d'altra parte, avevamo introdotto via patch dei sistemi di controllo alternativi. Stiamo lavorando costantemente per raffinare il tutto, in ogni caso.

PG: In *Killzone 3* sarà presente una modalità Cooperativa?

HH: Beh, la modalità Cooperativa è una delle cose che la comunità dei giocatori ha discusso e richiesto a gran voce. Ma oggi non posso rispondere a questa domanda.

PG: In *Killzone 3* potrete contare su una maggiore interazione con l'ambiente?

HH: Ci saranno molti elementi interattivi in più. Nei soli 3 minuti iniziali del livello mostrato ci sono più elementi interattivi che nell'intero primo livello di *Killzone 2*.

PG: E sarà possibile sfruttare anche elementi dello scenario contro i nemici, facendo ad esempio crollare una colonna su di loro?

HH: Domanda interessante, ma mi toccherebbe parlare degli altri livelli per rispondere, e non posso farlo [ride]

PG: Ultima domanda: quante nuove armi possiamo aspettarci?

HH: Una gran parte delle armi sarà nuova. Per ora abbiamo introdotto la Minigun e il WASP, ma prossimamente ne sveleremo altre.



■ L'IA di nemici e alleati sembra solidissima. In un caso, dopo che la nostra irruzione aveva distratto un Helghast, un soldato si è fondato su di lui come una furia da un ingresso secondario abbattendolo con il calcio del fucile.

» piezza degli scenari, apprezzabile sia in termini visivi che in termini pratici.

Abbandonati (almeno per questa presentazione) i claustrofobici vicoli di Pyrrhus, Rico e Sev possono godersi, per quel che il fuoco nemico permette, panorami più ariosi: la scala di ciascun livello, preciserà Hulst, è circa 10 volte maggiore rispetto ai livelli del secondo capitolo, a tutto vantaggio della giocabilità. Se il livello provato permettesse di apprezzare questo aspetto solo in un paio di occasio-

ni, le sequenze filmate mostrate nel corso della presentazione hanno dissolto ogni dubbio a riguardo: giunti in una amplissima piazza d'armi occupata da bunker, fanteria Helghast e blindati nemici, Sev e Rico possono scegliere come gestire la "spiacevole" situazione, sfondando su un fianco, asserragliandosi in un edificio e così via. Al fine di cercare il vantaggio della posizione elevata, i due si fanno strada su per una installazione, usando le postazioni fisse (che possono essere staccate per

usarle come mitragliatrice pesante) per fare a pezzi il nemico dall'alto.

MASSICCI E INCAZZATI

Nel corso della nostra prova (condotta anche a livello Elite) non sono ovviamente mancati i momenti di difficoltà: la IA dei nemici è ancora una volta eccellente, e in un paio di occasioni, messi alle strette, siamo caduti sotto il piombo nemico... solo per essere resuscitati da Rico. Eh, sì, perché il corpulento collega stavolta si renderà utile anche cu-



■ Nel corso della Campagna si controllerà solo Sev. "Avere un singolo personaggio giocabile ci permetterà di raccontare meglio la storia".



■ Guerrilla si è concentrata sul migliorare la varietà, creando scenari diversi per ciascun livello, ciascuno con una gran varietà di situazioni.



■ I Jump Pack permettono di compiere balzi e planare, ma non di rimanere in aria per un tempo indefinito. Il vantaggio tattico che danno è enorme, come abbiamo potuto verificare provando il gioco a livello Elite.

LA FINESTRA SULL'AZIONE

L'ultima parte dell'evento ci ha dato modo di provare insieme al producer Lambert Wolterbeek l'avanzata modalità 3D del gioco. La curiosità era tanta, dato che *Killzone 3* è il primo blockbuster Sony a essere progettato dall'inizio con questa funzione in mente, e che, nel corso della presentazione, Herman Hulst aveva più volte insistito sulla natura "game changing" del 3D, per usare le sue parole esatte. La prova, che si è svolta su un prototipo Sony Bravia da 55", a un paio di metri dallo schermo, ed equipaggiati da occhiali del tipo a polarizzazione, è stata estremamente illuminante sotto molti punti di vista, dei quali, paradossalmente, la spettacolarità è al tempo stesso l'aspetto più immediato, ma anche il meno interessante. A catturare la nostra attenzione, infatti, sono stati i numerosi chiarimenti di Wolterbeek riguardanti le scelte produttive e le loro implicazioni pratiche. Per spiegarne la natura, useremo una schermata tratta da *Killzone 2*.



La resa dei colori e del contrasto è perfetta, effetti grafici e fluidità sono inalterati (come ci ha confermato il producer), e al momento l'unico aspetto a essere colpito dall'attivazione della modalità 3D è la risoluzione, che scende visibilmente.

Persino effetti come i fiocchi di neve della tempesta o le scintille delle esplosioni sono lavorati per avere un effetto di profondità preciso.

I nemici spiccano in modo più netto, e in una specifica sequenza, giocata in "god mode" per ovvi motivi, Wolterbeek ci mostra come sia possibile distinguere in modo netto persino i singoli razzi lanciati dal nemico.

Il reticolo di mira cambia la distanza percepita a seconda che si punti l'orizzonte o un nemico vicino permettendo di verificare visivamente il punto di impatto dei proiettili.

Impugnare il coltello significa avere una immagine delle braccia che deve sembrare ovviamente vicinissima al giocatore, mentre imbracciare un fucile comporta che la parte più vicina al corpo sia sfocata per simulare il campo visivo umano.

Nella lotta contro gli "occhi rossi" non mancano nuovi pericoli: il più spettacolare è rappresentato dalle truppe d'assalto equipaggiate di jump pack.

randoci in caso di ferite mortali. Abbiamo chiesto conto dei limiti di questa novità, temendo che potesse rendere il gioco troppo semplice, ma la risposta è arrivata da sola pochi secondi dopo: sta alla IA (o a un secondo giocatore, come sembra fin troppo ovvio) decidere se resuscitarci o meno, e questo dipende da quanti proiettili volano, e ovviamente dalla distanza dal ferito. In fondo Rico è un carro armato, non una crocerossina... Nella lotta contro gli "occhi rossi" non mancano nuovi pericoli: il più spettacolare di questi è rappresentato dalle truppe d'assalto equipaggiate di jump pack. Questa imbragatura volante armata esalta la IA dei nemici, che possono salire sulle strutture del livello per cercare la migliore posizione di attacco, ma li rende

anche più vulnerabili, dato che un paio di colpi ai serbatoi trasformano il portatore in un comico fuoco d'artificio urlante. Ovviamente, dopo esserci sbarazzati dei proprietari originali, è presto venuto il nostro turno di "metterci le ali". L'imbragatura limita i movimenti a terra (abbassarsi e andare in copertura diventa impossibile), ma salti da canguro e lunghe planate permettono di girare attorno ai nemici e mitragliarli dall'alto con il cannone gatling incorporato. Non è possibile svolazzare attraverso tutto il gioco (solo alcune aree prevedono l'uso del jump pack, ci è stato confermato), ma nonostante gli ovvi "no comment" opposti dal team alle nostre domande, ci aspettiamo di vederne fare un uso più libero nella modalità multiplayer.

ARMATI FINO... ALLE ORECCHIE

L'ultima parte della nostra prova ci ha permesso di fare conoscenza con una delle numerose nuove armi disponibili: il WASP. Questa "arma portatile di distruzione di massa" per usare le parole di Hulst, è un incrocio tra un MIRV (lanciarazzi multiplo a testate indipendenti) e il classico Javelin anticarro dei vari *Call of Duty*. A giudicare da una lista sbirciata durante i settaggi del livello, peraltro, sembra che le nuove armi saranno piuttosto numerose. Gli Helghast apprezzeranno... Paradossalmente, nel corso della nostra prova la bontà del perfezionato sistema di gioco e le numerose novità hanno rischiato di mettere in ombra lo spettacolo tecnico offerto dal gioco. Particolarmente significativo un momento della presentazione: una nave da sbarco sorvola a bassa quota il campo di battaglia, generando un gioco di

luci, riflessi ed effetti particolari da mazzetta a terra, quando Jan Bart van Beek, art director Guerrilla, precisa quasi imbarazzato: "non ci fate caso, quello dobbiamo ancora aggiustarlo". Beh, che dire... salute. Che il motore grafico sia in larga parte erede dell'ottimo lavoro fatto un anno fa è chiaro, ma Hulst avrà modo di precisare, nel corso della nostra chiacchierata, che molto del lavoro svolto non è ancora visibile nella build provata.

LO SPARATUTTO CHE VERRÀ

Il bilancio, soprattutto trattandosi di un "primo impatto", è estremamente positivo. Lo sviluppo è già molto avanzato, grazie all'ottimo lavoro fatto con il secondo capitolo, e siamo ansiosi di provare le novità relative al multiplayer (magari anche in chiave cooperativa), per le quali ci sarà probabilmente da attendere l'E3. ●



■ Gli scenari, che includeranno anche giungle e stazioni spaziali, sono molti più ampi rispetto a KZ 2, a vantaggio della spettacolarità e della varietà degli approcci. I corridoi di *Killzone 2* sembrano essere un lontano ricordo.

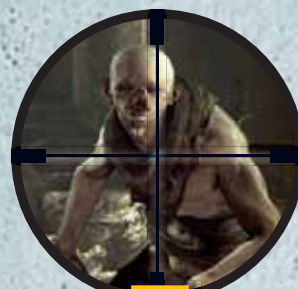
■ Numerosi dettagli, dall'ampiezza degli scenari alle capacità mediche di Rico, lasciano pensare all'inclusione di una modalità cooperativa per almeno due giocatori, ma il team si è guardato bene dal confermare o smentire.

AL CENTRO

Killzone 3 sarà anche il più atteso sparatutto in arrivo su PS3, ma non è certo l'unico. Al contrario, il titolo Sony dovrà vedersela con una concorrenza agguerritissima, a partire dal nuovo *Call of Duty* fino allo spettacolare *Crysis 2*, e al promettentissimo *Rage* e a molti altri. Tante diverse ambientazioni per un genere da sempre tra i più amati dai giocatori.



CALL OF DUTY: BLACK OPS



RAGE

» La guerra segreta di Activision

CALL OF DUTY BLACK OPS

Nel corso di un evento Activision che anticipa l'E3 (quest'anno sembra un po' una moda, ma non possiamo dire che ci dispiaccia), abbiamo provato uno dei titoli di punta della prossima stagione invernale. Gli analisti già prevedono non meno di 11 milioni di copie vendute, ma il gioco è all'altezza?

PS3 ACTIVISION 9 NOVEMBRE

■ L'ambientazione storica non deve far pensare a qualcosa che "sa di vecchio". I corpi speciali delle Black Ops hanno sempre goduto sul campo dei più avveniristici armamenti in circolazione...



Mentre una parte della redazione era ad Amsterdam a provare *Killzone 3*, in quel di Londra Activision presentava il settimo capitolo di quel successo multimilionario chiamato *Call of Duty*. Sviluppato nuovamente dai Treyarch di *World at War*, *Black Ops* apre un nuovo "fronte di guerra" virtuale nella serie: l'affascinante periodo della Guerra Fredda. Nei panni di un operativo CIA, sarai protagonista di guerre mai raccontate, combattute all'ombra di conflitti come il Vietnam. La prima mis-

sione, chiamata WMD, prende le mosse in una base aeronautica americana ai piedi della scaletta di un avveniristico bombardiere stealth. Dall'alto, il nostro compito sarà di guidare le truppe di terra, mettendole al riparo da assalti nemici: il tutto dura giusto un paio di minuti, ma di grandissimo effetto. A questo punto l'azione cambia completamente di prospettiva, per metterti nei panni (mimetici, chiaro) di uno dei soldati scelti della compagnia. Armato di balestra, ti dovrai infiltrare silenziosamente,

DEL MIRIN



BLACKLIGHT TANGO DOWN



F.E.A.R. 3



MEDAL OF HONOR



CRYSIS 2



GHOST RECON FUTURE SOLDIER



■ A presentare il gioco c'era Mark Lamia, Studio Head di Treyarch, determinato a imporre il suo team come nuova punta di diamante di Activision, dopo un periodo vissuto all'ombra di Infinity Ward.



magari senza farti tentare dagli efficacissimi (ma ben poco stealth) dardi esplosivi. Non mancano i momenti a tutta adrenalina, come una irruzione attraverso un vetro condita da slow motion o il salto nel vuoto che conclude la demo.

Dalle nevi degli Urali si passa a tutt'altra ambientazione con il livello Slaughterhouse, ambientato in una Hue City completamente deva-

stata. Qui il protagonista di turno, Mason, precipitato dietro le linee nemiche, dovrà farsi largo armato con uno SPAS-12 caricato con proiettili incendiari. Questa fase è riassumibile con due parole: caos totale. Mai visti tanti proiettili volare in uno spazio limitato e in così poco tempo. L'impatto di tutto questo è incredibile: per qualità visiva, regia, e livello di dettaglio (splendida la

neve che che incrosta i vestiti e le fiamme che avvolgono Hue City), Treyarch esce a testa alta dal confronto con *Modern Warfare 2*. Il nuovo *Call of Duty*, insomma, non stupisce, ma convince sotto ogni punto di vista. Massiccio, impressionante, intenso e dotato di una ambientazione affascinante, *Black Ops* promette di tenere alto il nome della serie. ○

» CÈLO, MANCA!

Colpiti dalla visione "live" di questi due livelli e registrato l'alto tasso di adrenalina che ci aspetta, dobbiamo però sottolineare come l'azione sia ben poco innovativa. Ecco i suoi cardini.



SPETTACOLARITÀ La consueta linearità dell'azione si traduce in momenti di impostazione squisitamente cinematografica, in cui l'azione è coreografata in modo impeccabile.



MULTIPLAYER Per quanto si sappia ancora poco in merito, certamente le aspettative sono altissime. Fra i particolari è trapelata la possibilità di un inserimento dei veicoli.



COOP Non poteva mancare un'apposita modalità cooperativa, separata dal single player, giocabile in quattro, online, oppure in due in split-screen sulla medesima console.



■ **RAGE** è il nuovo progetto di id Software, i creatori di saghe storiche come *Doom*, *Quake* e *Wolfenstein*.



■ Uno dei pochi aspetti che ci ha lasciato perplessi è l'IA, che sembra basata tuttora su routine e su logiche generali troppo semplicistiche.

PS3 BETHESDA 2011

» L'apocalittico futuro degli

RAGE

Ecco quel che succede quando metti insieme i creatori di *Doom* e i produttori di *Fallout 3*.

Terzo gioco, terzo appuntamento in una capitale europea, in un reportage stile "giro del mondo in 80 sparatutto". A Parigi abbiamo assistito a una presentazione del titolo id Software (i padri dello sparatutto, scusate se è poco) tenuta da Tim Willits, membro storico del team, che ci ha aperto le porte sui vastissimi orizzonti di un progetto estremamente ambizioso. *Rage* trasporta il giocatore in un classico futuro post-apocalittico, svariati anni dopo una catastrofe nucleare che ha ridotto gli USA a enormi distese desertiche punteggiate di tanto in tanto da qualche centro abitato, e popolate da mutanti, avventurieri e canaglie. Il mondo di gioco è diviso in due grandi macroaree liberamente esplorabili, ciascuna delle quali fa capo a un grosso centro urbano, dove

si concentrano chiaramente buona parte degli affari e delle relazioni sociali. In questo mondo post-apocalittico, oltre a far cantare le armi potrai combattere e gareggiare a bordo di una corazzatissima dune buggy stile *Mad Max*, come ci è stato immediatamente dimostrato. Nella prima sequenza di gioco, abbiamo infatti visitato Crazy Joe, che ha ben pensato di farsi assalire da un gruppo di mutanti. Sbarazzatosi delle minacce tra colpi di Wingstick (una sorta di boomerang) e di pistola, Tim è salito a bordo della sua buggy, scontrandosi a sportellate e fuoco di mitragliatrice fissa con un gruppo di predoni motorizzati. Il viaggio è terminato a Wellspring, sonnacchiosa cittadina che rappresenta il centro urbano principale della prima zona del gioco, dove sono stati illustrati i fondamentali dell'interazione con gli altri personaggi. Per quanto *Rage* contempli dialoghi (praticamente a senso unico, in ogni caso), e abbia una struttura aperta, però, non sarà un GdR, ma uno sparatutto di stampo classico. Peccato solo che l'uscita sembri ancora molto, molto lontana. ●

■ Il mondo di gioco è popolato da mutazioni aberranti create dalle radiazioni, ma farai bene a guardarti le spalle anche dagli umani.



sparatutto



■ **Tecnicamente il gioco** è impressionante, e secondo Willits, la versione PS3 sarà la più curata.

» CI PIACE, NON CI PIACE

Rage è sicuramente un titolo atipico: dietro una struttura moderna free roaming e con elementi basilari da avventura, si nasconde un cuore classico che più non si può, da sparatutto vecchio stile.



CI PIACE Il livello tecnico del gioco, semplicemente imbarazzante. Tutto realizzato a mano, senza sotterfugi procedurali.



NON CI PIACE L'azione sparatutto "pura" potrebbe risultare troppo scarna. Un miglioramento della IA sarà fondamentale.



» Battaglie scaricabili

BLACKLIGHT TANGO DOWN

Sulle tracce del successo di *Battlefield 1943*, Ignition si prepara a lanciare il suo primo sparatutto.

Blacklight Tango Down è l'ultimo e più ambizioso progetto ad aggiungersi alla lista degli sparatutto multiplayer scaricabili. Pur non tralasciando di costruire una ambientazione più o meno credibile (gruppi terroristici, virus letali, corpi speciali e così via...), il titolo Ignition punta tutto sull'azione, offrendo match per 16 giocatori con un nutrito set di modalità a obiettivi. Tecnicamente notevole per fluidità e livello di dettaglio, il titolo ha però il suo punto di

forza nelle possibilità di personalizzazione e nell'evoluzione del personaggio. Ogni arma (nel nutrito arsenale spiccano dei visori che permettono di individuare i nemici attraverso i muri, e delle granate che bloccano le tecnologie degli avversari) può essere personalizzata con una enorme quantità di accessori, che verranno sbloccati grazie all'esperienza guadagnata in battaglia. Considerato il prezzo previsto di soli 15 euro, potrebbe essere una bella sorpresa estiva... ○

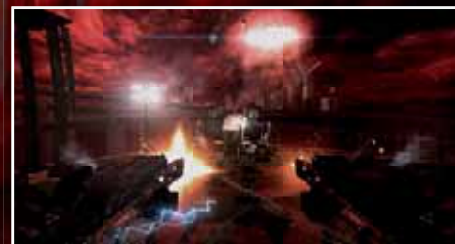


■ Gli scontri saranno ambientati in 12 mappe dalla considerevole ampiezza.



■ *Blacklight* offrirà anche una modalità cooperativa per quattro giocatori.

■ Alma, il terrificante spettro dall'aspetto di ragazzina, tornerà a farti saltare sulla sedia con il terzo capitolo della serie, che introduce una modalità cooperativa.



■ Non mancheranno sezioni in cui controllare colossali mech.



■ I protagonisti sono supersoldati nati dal Project Origin.

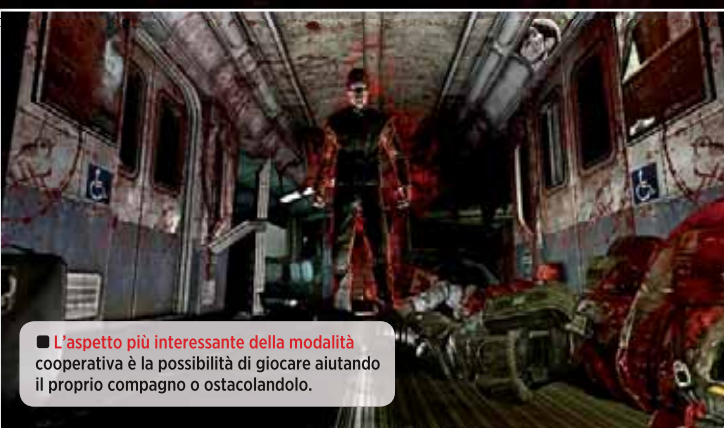
» Gli incubi non hanno paura del piombo

PS3 WARNER BROS INT. ENT. FINE 2010

La famiglia allargata secondo Warner: mamma spettro, un figlio zombie e l'altro psicosoldato

F3.A.R. (o F.E.A.R. 3, più semplicemente) cambia sviluppatore, ma non atmosfere. Il passaggio dai Monolith Studios autori dei primi due capitoli ai Day 1 Studios sembra infatti non aver toccato la formula della serie, che punta ancora una volta sul mix di azione militare e orrore in stile orientale. Gli scontri a fuoco ad alta intensità si alterneranno quindi ad agghiaccianti visioni di mostri, fantasmi e incubi che renderanno ogni sessione di gioco una sfida per i nervi. A garantire un alto tasso di fifa ci penseranno due nomi illustri come Steve Niles, autore di "30 Giorni di Buio", e soprattutto il leggendario John Carpenter, regista di capolavori come "La Cosa", "Halloween", la cui consulenza promette scene di intermezzo ancora più terrificanti rispetto ai giochi precedenti.

Uno degli aspetti più intriganti del progetto di Day1 è la struttura della modalità principale, definita una "cooperativa divergente", nella quale un giocatore prenderà il controllo di Point Man, mentre un altro giocherà nel ruolo del non morto Fettel. I due personaggi avranno abilità differenti, così da permettere strategie interessanti. Fettel, ad esempio, potrà possedere il corpo di alcuni nemici per prenderne il controllo, e usare i suoi poteri psichici per lanciare devastanti onde energetiche. Giocare nel ruolo di Point Man, invece, offrirà un'esperienza sparattutto più classica, comprensiva di un nuovo sistema per usare l'ambiente di gioco come copertura. Non mancheranno ovviamente le prevedibili modalità multi-giocatore competitive. L'appuntamento è a fine anno. ○



■ L'aspetto più interessante della modalità cooperativa è la possibilità di giocare aiutando il proprio compagno o ostacolendolo.

» PAURA, EH?

Come da tradizione, le apparizioni di Alma saranno un elemento costante dell'avventura. La sua presenza condiziona e guiderà le azioni dei protagonisti (di fatto, suoi figli), e la sua capacità di evocare visioni agghiaccianti ti potrà rendere la vita molto difficile.



F3.A.R. offrirà il consueto mix di azione e horror, potenziato dal "Generative Scare System", che farà spuntare i nemici da zone diverse a ogni partita.



LA CONSULENZA di un maestro come John Carpenter fa ben sperare riguardo al tasso di terrore del gioco, dopo la delusione del secondo capitolo.

» Il padre degli FPS bellici cambia pelle!

MEDAL OF HONOR

EA arruola gli sviluppatori di *Bad Company* e proietta la sua gloriosa serie di sparatutto nell'era della "modern warfare"...

PS3 ELECTRONIC ARTS 15 OTTOBRE



■ Fin dal nome, privo di ogni sottotitolo, *Medal of Honor* punta a imporsi come nuovo "punto di partenza" della storica serie EA.



■ Non mancheranno sezioni "su binari" in cui controllerai gli armamenti di veicoli come bombardieri o elicotteri.

Il successo di *Call of Duty* ha segnato indubbiamente l'inizio di un'era, e nell'anno terzo D.C. (nel senso di "dopo CoD") nessuno si può permettere di snobbare i gusti dei giocatori. Esempio lampante è proprio la serie di *Medal of Honor*, madre di tutti gli sparatutto a sfondo storico (sul cui modello è nato lo stesso *Call of Duty*) che per riprendersi dal declino degli ultimi anni ha deciso di arruolarsi tra i corpi d'élite chiamati "Tier 1". Nel corso di un recente evento londinese abbiamo potuto vedere degli esempi del "nuovo corso" della serie, come una missione stealth ambientata nella Valle di Shah-i-Kot, giocata dal direttore creativo Richard Farrelly, e un assalto a una postazione di artiglieria in una zona impervia. Ad accompagnare il protagonista nella sua arrampicata per gli altipiani afgani c'erano tre

colleghi controllati da una buona IA, che rendeva particolarmente credibile il loro modo di muoversi coprendosi a vicenda e segnalando i nemici. Tecnicamente, già a diversi mesi dall'uscita il comparto audiovisivo è massiccio, con un Unreal Engine spremuto al massimo, specie nel sistema di illuminazione, e un sonoro particolarmente pulito e roboante, che ricorda le vette di eccellenza toccate dai vari *Bad Company*. La sensazione generale, in sintesi, è stata di trovarsi di fronte a spezzoni presi di peso dagli ultimi *Call of Duty*, ma con le colline afgane al posto della campagna russa e un barbuto marine al posto del Capitano Price. Potrà sembrare un difetto a chi cerca un'esperienza diversa, ma per milioni di fan, questo è il miglior complimento che si possa fare al titolo EA. ○

» A CIASCUNO IL SUO

Con una decisione piuttosto originale (in tempi recenti solo *BioShock 2* ha fatto qualcosa di simile) ma ricca di buon senso, EA ha deciso di "spezzare" lo sviluppo del gioco affidando il single player a un team interno, e appaltando il multiplayer a degli specialisti del genere, i ragazzi di DICE (*BF Bad Company*).



IL MULTIPLAYER utilizzerà anche il motore grafico di *Bad Company*, quindi la distruttibilità delle strutture è pressoché garantita.



VISTI I PRECEDENTI del team DICE, le aspettative riguardo il multiplayer sono molto alte. Siamo anche lieti che non si occupino della Campagna, per la verità...

■ Il gioco promette di offrire uno spaccato realistico delle operazioni in Afghanistan in tutta la loro brutalità.



■ Secondo gli sviluppatori, le due anime (stealth e sparatutto "grezzo") di *MoH* incarnano le due anime della guerra, definite "il bisturi" e "il martello".





■ **Nel promettere attenzione** alla storia, Richard Morgan ha portato *Uncharted 2* come esempio. Avere i punti di riferimento giusti è importante.



■ **Tra le novità** figurano una sorta di cannone gatling e l'abilità Tactics, che permette maggiore efficienza sul campo di battaglia.



■ **Grafica spettacolare, ma non solo:** *Crysis 2* punta a offrire anche una giocabilità profonda e raffinata.

PS3 ELECTRONIC ARTS DA DEFINIRE

» Giungla d'asfalto per Crytek

CRYSIS 2

Una delle pietre di paragone della grafica si rinnova e si fa bella per l'esordio su PS3. Siamo andati a incontrare i suoi autori per fare il punto e scoprire se è il caso o meno di "giudicare un libro dalla copertina"...

Secondo i PCisti "duri & puri", far girare una grafica come quella di *Crysis* su una console non è possibile. Posto che a molti di questi soggetti farebbe bene dare una ripassata ai momenti migliori di *Killzone 2* (per tacere del terzo capitolo, come avrai letto nelle pagine precedenti...), da EA arriva un piccolo memo su quello che una console può fare in forma del sequel di *Crysis* stesso, progettato fin dal primo momento anche per PS3. Nonostante la fiducia nelle capacità di Crytek, è con le valigie piene di curiosità che ci siamo recati a incontrare Cevat Yerli, presidente e CEO di Crytek, e lo scrittore Richard Morgan (che si sta occupando della storia di *Crysis 2*), per visionare le prime sequenze in-game. Le fasi di gioco che ci sono state mostrate si svolgevano a New York, la nuova ambientazione scelta a sorpresa per il seguito (il primo capitolo si svol-

geva in un'isola del Pacifico, e in generale Crytek ha sempre prediletto scenari tropicali). La Grande Mela, in effetti, è stata la grande protagonista dell'evento: nonostante la versione presentata gridasse "lavori in corso" da ogni bit, i dettagli, come l'illuminazione, la resa di certe superfici, e l'elevatissima interattività degli scenari (che si sbrici) mostravano tutti i segni dell'abilità tecnica di Crytek. Presa d'assalto sia da un'invasione aliena che dall'operato di una misteriosa organizzazione militare (le sfinge, si sa, arrivano tutte insieme), la New York del gioco versa in un desolante stato di devastazione, e i suoi scorci più famosi sono diventati un infuocato campo di battaglia in cui ogni angolo nasconde un pericolo: l'ultimo a essere rivelato è stato il Pinger, minaccioso mech alieno che perlustra le macerie in cerca di sopravvissuti. In *Crysis*, il detto "l'abito non fa il monaco" non potrebbe essere meno vero: tra le caratteristiche più importanti e più conosciute della serie figura

infatti la tuta indossata dal protagonista: la Nanosuit 2, evoluzione dell'armatura "coltellino svizzero" vista nel primo capitolo, offre a chi la indossa poteri di vario genere che il sistema di gioco rinnovato consente di combinare liberamente. Desideri essere forte come un toro, rapido come un fulmine e invisibile? Ora puoi usare Forza Massima assieme a Velocità Massima e Occultamento, con tutti i vantaggi di profondità ed elasticità di approccio che si possono immaginare. La capacità di salto aumentata dai potenziamenti, peraltro, verrà sfruttata appieno da scenari che esaltano la verticalità di New York: muoversi da un tetto all'altro, sfiancare le formazioni nemiche sfruttando il vantaggio offerto da un terrazzo e poi scendere in strada a finire il lavoro sarà cosa comune. Dobbiamo dirlo? Abbagliati dalla grafica, l'avevamo scambiato per un gioco "bello e basta", questo *Crysis 2*. E invece siamo felici di trovare dietro la facciata un parco giochi tutto da scoprire. ●

■ **La nanotuta è sicuramente l'elemento più caratteristico del titolo Crytek**, oltre a essere il perno della struttura di gioco grazie ai suoi poteri.



■ Le diverse aree di specializzazione saranno potenziabili a svariati livelli, aggiungendo una nota di personalizzazione che donerà ulteriore profondità.

» CHIAMATE GLI SPECIALISTI

Yerli assicura che anche la componente multiplayer sarà all'altezza della situazione, anche se non è potuto scendere ancora nei dettagli. Quel che è certo è che, al pari di *Medal of Honor*, il multi sarà sviluppata da un team a parte. A occuparsene sarà Crytek UK, fondato in seguito all'acquisizione degli specialisti Free Radical.



LE POSSIBILITÀ tattiche della nanotuta e l'interattività degli scenari promettono di essere esaltate dal confronto con avversari umani.



CLUB MED Speriamo sinceramente che la modalità multiplayer ci dia modo di attraversare qualche scenario tropicale come quelli del primo *Crysis*.



PS3 UBISOFT AUTUNNO

» I fantasmi esistono...

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER

Sempre più azione, sempre meno strategia. *Ghost Recon*, una volta portabandiera dello sparatutto tattico, arriva alla definitiva svolta action.

Abbandonate le assolate terre di confine tra gli Stati Uniti e il Messico, i Fantasmi sono pronti a tornare in azione nella fredda Russia per fermare i soliti, folli e prevedibilissimi piani di un gruppo separatista. Edward "Kozac" Chacenko e il suo gruppo di bistecconi corazzati potranno ovviamente contare su un arsenale che comprende gli ultimi ritrovati della ricerca in campo bellico, tra cui dispositivi mimetici, droni radiocomandabili, lanciamissili da spalla e un nuovo esoscheletro corazzato in

grado di incrementare le capacità fisiche (corsa, salto, potenza negli attacchi corpo a corpo). Spettacolarità e intensità dell'azione sembrano garantite, ma spiace constatare l'intenzione di snellire ulteriormente il comparto tattico del gioco a favore dell'azione pura, quando già i due *GRAW* non è che brillassero per spessore sotto il punto di vista tattico. Il vecchio *Ghost Recon*, quello fatto di esplorazione e pianificazione attenta, sembra un lontano ricordo. C'è solo da sperare che la svolta action riesca. ●



■ La modalità "Link up" permetterà di condividere gli equipaggiamenti in dotazione ai propri compagni e gestire la squadra con semplici comandi.



■ Oltre alla possibilità di affrontare la Storia in cooperativa, l'online offrirà diverse opzioni competitive a squadre per 16 giocatori.



PROLUNGA LA VITA DELLA TUA PS3: COME COMPORTARSI IN CASO DI GUASTI... E COSA FARE PER EVITARLI!

1 PULIZIA PERIODICA

La polvere è uno dei principali nemici della console. Il suo costante depositarsi nelle ventole di raffreddamento ne accelera il deterioramento, riducendo fortemente la vita della console. **Prendi l'abitudine di eliminarla periodicamente con un aspiratore a bassa potenza**, ovviamente dopo averla scollegata dall'alimentazione elettrica. Evita le bombolette di aria compressa o il famigerato test delle ventole in quanto **si limiterebbero a rimescolare la polvere dentro la macchina**, facendone uscire solo una piccola parte. Per pulire esternamente la console è sufficiente un panno asciutto.



2 SPAZIO VITALE

I componenti interni della PS3 "fat", soprattutto nei primi modelli da 60GB, scaldano molto. Di conseguenza, necessitano di un'adeguata areazione. **Evita di posizionare la console in luoghi angusti, così da permetterle la corretta ventilazione.** Assicurati inoltre di non installargli vicino altri dispositivi che non solo soffocherebbero la macchina, ma potrebbero essere danneggiati dall'aria calda rilasciata.



DECALOGO

SOPRA

3 IL BLU-RAY

L'unità ottica di PS3 è uno tra i suoi componenti più sensibili. Tieni la console lontano da luoghi umidi, **dove potrebbe generarsi condensa sulla lente del Blu-ray. Da evitare anche le stanze saturate dal fumo di sigaretta o molto polverose.** Verifica sempre le condizioni di un disco prima di inserirlo, soprattutto se si tratta di un supporto ottico masterizzato. Per la riproduzione di foto o filmati "casalinghi" scegli sempre supporti di buona qualità o, meglio, utilizza una pendrive per non affaticare inutilmente il Blu-ray. Per la stessa ragione, non lasciare dischi all'interno della PS3 quando non sono in uso ed estraili solo dopo essere uscito correttamente da un'applicazione.



4 ACCESSORI DI QUALITÀ

Cercare di risparmiare nell'acquisto di periferiche e cavi può farti spendere successivamente in manutenzione. **Affidati possibilmente ai prodotti Sony o ad accessori di pari qualità, come i cavi Monster.** Nel caso dovessi contattare il centro assistenza, evita di precisare le marche degli accessori utilizzati in caso non fossero Sony, dato che per una diffusa facilità di comunicazione potrebbero attribuirgli la causa del guasto.



5 ALIMENTAZIONE ELETTRICA

Come nei PC, lo spegnimento brusco di PS3 può danneggiare disco fisso e gruppo ottico. **Spegni sempre la console con l'opzione "Spegni sistema" nella XMB o con il tasto frontale**, poi disconnettila premendo il tasto posteriore o scollegando il cavo per proteggerla da sbalzi di tensione. **Per ulteriore sicurezza, collega la console a una presa multipla dotata di fusibile di protezione o, ancora meglio, a uno stabilizzatore di tensione/UPS.** Inoltre, muovere PS3 quando è accesa potrebbe danneggiare Blu-ray e disco fisso.



6 AGGIORNAMENTI SICURI

Effettua installazioni e aggiornamenti della console in condizioni di totale sicurezza. Eventuali errori di installazione possono rendere la console instabile o addirittura danneggiare il disco fisso. Non installare un nuovo firmware recuperandolo direttamente con la console, specie se è connessa mediante Wi-Fi. Meglio scaricare il file con un PC e, una volta verificata la sua integrità, caricarlo mediante pendrive.



7 MENÙ DI RECUPERO

Dal firmware 2.50, PS3 è stata dotata di un menù segreto le cui funzioni possono aiutarti a risolvere problemi legati a configurazione e file system della console, spesso causa del famigerato errore 80010514. **Per accedervi, porta la console in stand-by (led rosso) e tieni premuto il tasto a sfioramento d'avvio fino a che non sentirai tre bip.** Ricorda inoltre di connettere il pad con un cavo USB, in quanto il Bluetooth non è funzionante. **Molte delle opzioni del menù comportano la cancellazione dei dati della console, quindi assicurati di salvarli prima di sperimentarle.** Se nonostante la ricostruzione del file system l'errore 80010514 continua a manifestarsi, il problema potrebbe essere dovuto a un danno al gruppo ottico che dev'essere sostituito dal centro assistenza.



di

RAVVIVENZA

Per quanto PlayStation 3 sia un gioiello tecnologico, non è immune agli incidenti o agli "acciacchi". Problemi che con gli anni iniziano a farsi sentire sempre più spesso, specie in alcuni modelli più vecchi. Per prepararti a tale nefasta evenienza, abbiamo raccolto alcuni consigli e istruzioni per superare i momenti di crisi della tua amata console.

8 SOLO PER I TUOI OCCHI

Non comunicare per nessun motivo i tuoi dati di registrazione a PSN a persone che non siano di estrema fiducia. **In particolare, diffida dai sedicenti addetti Sony che propongono scambi di giochi e dai siti che promettono card prepagate PSN o versioni beta di titoli famosi.** In caso di furto dell'account, insisti a chiamare il centro assistenza: in qualche caso sono riusciti a recuperare gli account rubati.



10 CURA I TUOI GIOCHI

Conserva i giochi che usi più spesso in una custodia di buona qualità: eviterai il rischio di incrinare il disco togliendolo dalla scatola e impedirai l'usura delle confezioni, rendendo più semplice la rivendita del gioco. **Nello scegliere la custodia, assicurati che le tasche siano disegnate in modo da evitare di graffiare i dischi quando li estrai.**



9 LA MORTE GIALLA

PlayStation 3 ha diversi sistemi per segnalare eventuali problemi all'hardware, tutti particolarmente criptici. **In molti casi per risolverli basta riavviare la console, tenere premuto il tasto di accensione fino al secondo bip per resettare le opzioni video oppure ripristinare la configurazione iniziale della macchina attraverso il menù di opzioni (previo backup dei dati, ovviamente).** Vi sono però alcuni errori per cui non vi sono metodi casalinghi in grado di riparare il danno. Il più conosciuto è sicuramente il famigerato Yellow Light of Death, o YLOD, ovvero l'apparizione di una luce gialla nella spia dell'alimentazione seguita dal blocco totale della console. **La causa di questo messaggio d'errore è da ricondurre al distacco di GPU e CPU dovuti al surriscaldamento della macchina.** Utilizzando il "Blow Dryer Trick" (vedi box nelle pagine seguenti) potrai almeno riuscire ad accedere al menù della console ed effettuare backup e disattivazione.

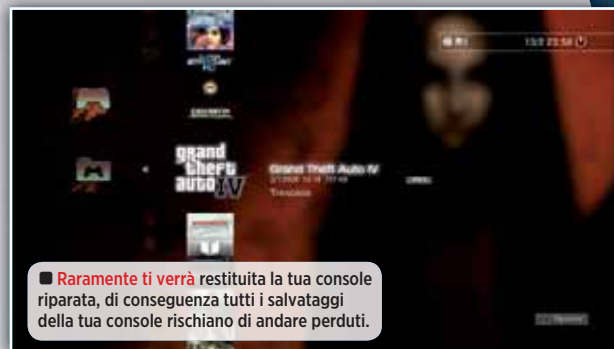


DANGER

Dritte e tutorial per tut



■ Ad eccezione delle 60GB, puoi estrarre un disco da una PS3 bloccata tenendo premuto Eject e accendendola con il tasto posteriore.



■ Raramente ti verrà restituita la tua console riparata, di conseguenza tutti i salvataggi della tua console rischiano di andare perduti.

■ Non è il caso di fare i drammatici, via. Con un po' di attenzione, si può uscire più o meno in piedi dai guasti più devastanti...

LA DRIITA

Prima di affidare la tua console a Sony, disattivala, salva i tuoi dati, togli l'account e rimetti l'HDD originale.

1

I TERMINI DI GARANZIA E L'ASSISTENZA SONY: ODISSEA O SALVEZZA?

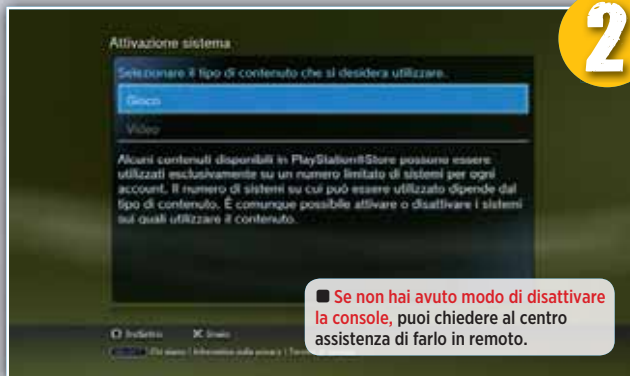
Come indicano i termini di garanzia allegati alla console, Sony assicura una copertura dai difetti di fabbrica manifestati da PS3 per un anno, oltre il quale le eventuali riparazioni saranno a tue spese, con un costo medio di circa 199 euro. Se il danno si verifica entro il perio-

do di garanzia, la tua macchina potrà essere ritirata dal negozio dove l'hai comprata, se offre questo servizio, oppure direttamente in un centro assistenza Sony. Tempi d'attesa e trattamento variano secondo le persone contattate e il loro carico di lavoro: preparati ad aspetta-

re anche un mese e mezzo per avere la tua console riparata, o in alternativa vederti consegnata una console diversa, nuova o "rigenerata". Puoi contattare i centri assistenza via telefono (199.116.266), mail (assistenza@playstation.it) o sito Web (www.playstation-assistenza.it). ●

2

IL BACKUP: COSA SALVARE, COME FARLO E A COSA DEVI RINUNCIARE



■ Se non hai avuto modo di disattivare la console, puoi chiedere al centro assistenza di farlo in remoto.



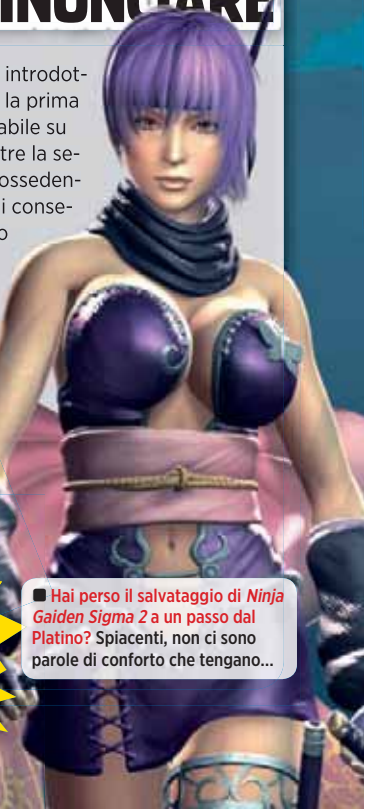
■ Ricorda che il disco fisso è legato alla console: toglierlo e installarlo su una nuova macchina sarebbe inutile.

PlayStation 3 offre diverse opzioni di backup, a seconda delle tue necessità. I salvataggi dei giochi non protetti, i film, le foto e le canzoni possono essere copiati in ogni momento in un pendrive o in un disco fisso esterno premendo ▲. Trofei, giochi ed espansioni sono legate al tuo account, quindi non serve copiarli: ti basta registrarti sulla nuova console per poterli scaricare gratuitamente attraverso l'opzione "Contenuto scaricato" nella "Gestione account". Ricorda, prima di consegnare la console all'assistenza, di disattivarla con l'opzione "Attivazione sistema" che trovi in "Gestione account". I salvataggi protetti possono essere copiati solo con il backup totale o con l'utilità

di trasferimento dei dati introdotta di recente (vedi box): la prima procedura non è effettuabile su una nuova console, mentre la seconda è possibile solo possedendo già una nuova PS3. Di conseguenza, in caso di blocco improvviso della macchina andranno irrimediabilmente perduti, assieme ai messaggi dei tuoi amici e ai collegamenti preferiti del browser. ●

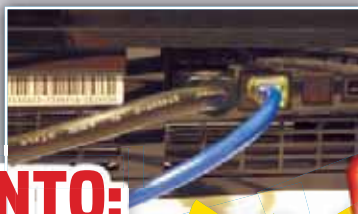
LA DRIITA
Sincronizzando i trofei ne effettui il backup sul server PSN.

■ Hai perso il salvataggio di Ninja Gaiden Sigma 2 a un passo dal Platino? Spiacenti, non ci sono parole di conforto che tengano...



te le situazioni

■ L'utilità di trasferimento non assicura la copia totale dei dati protetti: i pochi elementi non trasferibili sono tuttavia ricaricabili da PSN.



3 UTILITÀ DI TRASFERIMENTO: TRASFUSIONE DI DATI

A partire dal firmware 3.15, PS3 offre la possibilità di trasferire tutti i dati in essa conservati in una nuova console mediante cavo Ethernet. Una funzione pensata appositamente nel caso comprassi una PS3 nuova, tanto che i file protetti verranno contemporaneamente copiati sulla console di destinazione e rimossi da quella sor-

gente. Per effettuare il trasferimento è sufficiente collegare le due macchine con un cavo Ethernet e attivare l'apposito comando presente nel menù "Opzioni di sistema". Assicurati che ogni utente sia registrato su PSN e di disattivare la console se vuoi copiare salvataggi e trofei nella console nuova. ○

LA DRIITA
Per il collegamento puoi usare sia un cavo Ethernet tradizionale che uno crossover.

■ Una tecnica alternativa propone di smontare la console e di soffiare aria calda sui processori con una pistola di calore.



■ Sostituire la pasta termica sui processori aiuta una PS3 YLOD "riscaldata" a durare più a lungo.

4 IL FAMIGERATO "BLOW DRYER TRICK": A MALI ESTREMI, ESTREMI RIMEDI

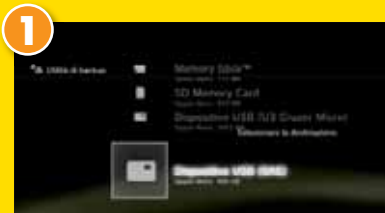
Il cosiddetto "Blow Dryer Trick" è un rimedio molto casereccio per tentare di resuscitare temporaneamente PS3 dallo YLOD. Posto che la "rinascita" è temporanea (inutile farsi illusioni), permette di effettuare le operazioni di backup e uscire indenni dalla crisi. Va effettuato a tuo rischio e pericolo: anche se permette di sbloccare temporaneamente la console, il surriscaldamento ne può accorciare ulteriormente la vita, quindi

non usarla su una PS3 in garanzia. La tecnica consiste nel posizionare la console in una scatola, con la griglia posteriore delle ventole rivolta verso l'apertura. Poi riscalda con un asciugacapelli l'interno della console, scorrendolo lungo la griglia per circa 15 minuti. Infine soffiaci aria fredda con un ventilatore per una ventina di minuti prima di accenderla. ○

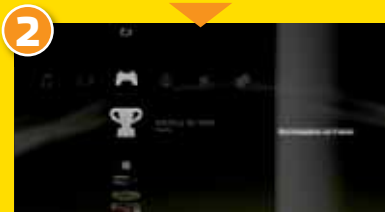
LA DRIITA
Nel mercato dell'usato c'è una forte richiesta di console YLOD da riparare, specie se 60GB originali: venderla potrebbe essere un'alternativa all'assistenza.

Backup totale: a cosa serve e come eseguirlo

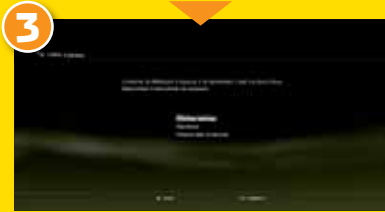
L'opzione Utilità di backup permette di effettuare una copia di sicurezza dell'hard disk, compresi i file protetti. Il backup funziona solo sulla console da cui è stato effettuato.



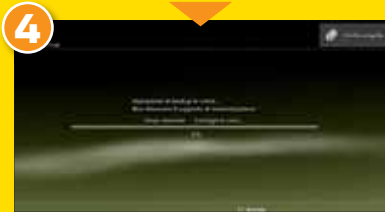
IL NECESSARIO Una pendrive capiente o un hard disk USB da formattare in FAT32. Se supera i 30GB dovrai usare un PC e un programma apposito, come CompuApps SwissKnife V3.



I TROFEI Prima di eseguire il backup, assicurati di aver sincronizzato i trofei con l'apposita opzione che appare premendo ▲ sulla voce "Collezione trofei" del menù "Giochi".



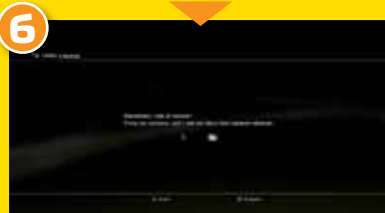
COMINCIAMO Attiva l'opzione "Utility di backup" che trovi nel menù "Impostazioni di sistema", seleziona "Backup" e scegli l'unità esterna di archiviazione.



CI VA! Se l'unità esterna è più grande dei contenuti che vuoi copiare, il backup ha inizio automaticamente.



FAI SPAZIO In caso contrario, elimina prima i contenuti scaricati che puoi facilmente recuperare dallo Store e i file d'installazione dei giochi in "Utilità dei dati di gioco".



RECUPERA Per recuperare un backup devi entrare in "Utilità di Backup" e selezionare "Ripristina". Se hai più di un archivio, ti verrà presentato un elenco ordinato per data.



I TITOLI DELL'ANNO SCELTI DA TE!

I GIOCHI MIGLIORI DEL 2009!

Ci è voluto un po' per contare tutti i vostri voti, ma ce l'abbiamo fatta. Ecco i migliori titoli dello scorso anno, scelti direttamente dai lettori di PlayGeneration!

GIOCO DELL'ANNO

1. **Uncharted 2: Il Covo dei Ladri** **50,6%**

2. **Assassin's Creed 2** (16,4%)

3. **CoD Modern Warfare 2** (13,1%)

Più della metà dei lettori di PlayGeneration, sia via email che sul forum ha decretato una vittoria assolutamente schiacciante per la spumeggiante seconda avventura di Nathan Drake. Perfino l'assassino Ezio e una serie prestigiosa come *Call of Duty* hanno dovuto cedere il passo di fronte a quello che, obiettivamente, è uno dei migliori e più emozionanti titoli del catalogo PlayStation 3 e degli ultimi anni in generale. E non poteva essere altrimenti, visto che anche dal punto di vista tecnico il gioco si piazza a un livello indiscutibilmente più alto dei suoi, pur niente affatto malvagi, compagni di podio.



MIGLIOR GIOCO PS3

1. Uncharted 2: Il Covo dei Ladri 41,4%

2. Assassin's Creed 2 (17,1%)

3. CoD Modern Warfare 2 (10,5%)

Il capolavoro sfornato da Naughty Dog si aggiudica il primo posto anche in questa categoria, mettendo di nuovo un bel po' di distanza tra la sua percentuale di voti e quella ricevuta dai suoi diretti concorrenti. Che anche in questo caso, guarda un po', sono sempre gli stessi di prima: *Assassin's Creed 2* e *Modern Warfare 2*. Che non si dica che i nostri lettori non sono coerenti.



MIGLIOR GIOCO PS2

1. Naruto Shippuden Ultimate Ninja 5 22%

2. Persona 4 (21%)

3. PES 2010 (20%)

Tra quelli che sono ormai gli ultimi grandi titoli per la cara, vecchia PS2, a spuntarla nella vostra personale classifica è l'ultimo picchiaduro dedicato a Naruto, che riesce a superare, sia pure per una manciata di voti, sia il nuovo GdR "scolastico" della serie *Persona* che, a sorpresa, l'amatissimo *PES*, che è riuscito a piazzarsi soltanto terzo.



MIGLIOR GIOCO PSP

1. Dissidia: Final Fantasy 22%

2. Resistance Retribution (21%)

3. LittleBigPlanet (17%)

Anche qui il vostro preferito, l'eccellente *Dissidia: Final Fantasy*, guadagna il podio per un singolo punto percentuale. Fino all'ultimo secondo, infatti, *Resistance Retribution* ha seriamente rischiato di soffiarli la vittoria da sotto al naso. Al terzo posto, invece, troviamo gli adorabili sackboy di *LittleBigPlanet* e i loro mondi tutti da costruire.



Avventure



48,9%

1. Uncharted 2: Il Covo dei Ladri

2. Assassin's Creed 2 22,1%
3. Prototype 6,5%

Uncharted 2 continua a stravincente in tutte le categorie in cui è presente. E anche qui lo stacco rispetto alla sua "concorrenza" è particolarmente netto, con il solito Assassin's Creed 2 che arranca a oltre venti punti in meno.

Sparatutto



50%

1. Call of Duty Modern Warfare 2

2. Killzone 2 36,3%
3. Borderlands 9%

Non ce n'è veramente per nessuno: Modern Warfare 2 sbaraglia tutti e si piazza in testa, aggiudicandosi il 50% delle preferenze. Non se la cava malissimo, però, nemmeno Killzone 2, che raggranella quasi il 40% di voti.

Giochi di Ruolo



60,5%

1. Fallout 3 GOTY

2. Dragon Age Origins 23,6%
3. Eternal Sonata 15,7%

Non è stato un grande anno per il genere, e l'edizione GOTY di Fallout 3 si impone in maniera più che netta su Dragon Age ed Eternal Sonata. Il che in effetti ha senso, visto che le "bombe" sono arrivate nel 2010. L'anno prossimo ci si diverte...

Strategia



52%

1. Tom Clancy's EndWar

2. Disgaea 3 35,7%
3. Command & Conquer: Red Alert 3 14,2%

EndWar domina il podio, ma le complesse meccaniche e l'irresistibile umorismo di Disgaea 3 sembrano aver fatto breccia nei vostri cuori, nonostante siano un tantino "indigesti"...

Picchiaduro



45,2%

1. Street Fighter IV

2. Tekken 6 35,7%
3. Dragon Ball Raging Blast 9,5%

Il grande ritorno di Street Fighter, come è giusto che sia, è stato decisamente molto apprezzato, così come il nuovo titolo della serie Tekken. I Super Saiyan, dal canto loro, si limitano a fare ciao da lontano.

Party Game



31,25%

1. BUZZ! Un Mondo di Quiz

2. Rock Band 2 21,8%
3. Guitar Hero 5 18,7%

Il quiz a domande e risposte di Sony domina la categoria più "festaiola", seguito a ruota dai due giganti dei giochi musicali. Quando si tratta di divertirsi, i lettori di PlayGeneration sanno quello che vogliono...

PSN



28,1%

1. Battlefield 1943

2. Trine 18,7%
3. Super Street Fighter II Turbo HD 15,6%

Divertente, immediato ed economico, Battlefield 1943 si conquista meritatamente il titolo di re dei titoli scaricabili dal PlayStation Store. Nemmeno il geniale Trine e il classico SSF II riescono a insidiarlo.

Azione



38,4%

1. Ratchet & Clank: A Spasso nel Tempo

2. Ninja Gaiden Sigma 2 28,2%
3. X-Men Origins: Wolverine 17,9%

Una delle coppie più belle (e inossidabili) del mondo dei videogiochi sconfigge, meritatamente, sia Ryu Hayabusa e il suo harem di guerriere semivestite che il più ingrugnato degli X-Men.

Sport



62,8%

1. FIFA 10

2. Pro Evolution Soccer 2010 40,9%
3. Skate 2 5,7%

FIFA detronizza PES in scioltezza, con uno schiacciante 62%. Come tendenza generale, comunque, i lettori di PlayGeneration hanno praticamente snobbato qualsiasi cosa non avesse a che fare con il calcio...

Guida



50%

1. Need for Speed Shift

2. Colin McRae DIRT 2 38,2%
3. Fuel 5,8%

Un po' tutti voi sembrate aver decisamente gradito il nuovo corso intrapreso dalla storica serie a quattro ruote di EA, premiandolo con la metà delle preferenze. Molto amato, a quanto pare, anche il nuovo DIRT.

Online



55,5%

1. Call of Duty Modern Warfare 2

2. Uncharted 2: Il Covo dei Ladri 17,7%
3. Killzone 2 13,3%

La serie Call of Duty continua ad occupare, come sempre, un posto speciale nel vostro cuoricino di giocatori, sia offline che, soprattutto, nelle sue modalità online.

Publisher



53,3%

1. Sony

2. Ubisoft 8,8%
3. Capcom 6,8%

I lettori di PlayGen continuano, come già lo scorso anno, la loro storia d'amore con Sony. Niente di sorprendente, visto che a parte le console e l'attenzione all'innovazione, il colosso giapponese può vantarsi anche di aver prodotto il gioco che, quest'anno, ha vinto tutto: Uncharted 2.

PREMI SPECIALI

Il Personaggio Maschile: Nathan Drake



Pochi di voi hanno resistito al fascino e all'ironia del protagonista dei due *Uncharted*, che si porta a casa l'ennesimo premio. Più che meritato, per carità.

Il Personaggio Femminile: Sheva Alomar



D'accordo, di tanto in tanto si incastra negli ostacoli, e poi ripete sempre la stessa frase, ma Sheva ha comunque coraggio e carisma. Ed è armata fino alle orecchie...

La Trama: Assassin's Creed 2



Intrighi e omicidi nell'Italia rinascimentale. Sembra uno di quei best seller a sfondo storico, e invece è la trama videoludica dell'anno. Almeno per i nostri lettori.

La Colonna Sonora: Uncharted 2



Le atmosfere esotiche del capolavoro Naughty Dog non sarebbero state altrettanto efficaci senza un indovinato accompagnamento sonoro. E voi avete apprezzato.

La Grafica: Uncharted 2 Il Covo dei Ladri



Difficile scegliere, in realtà, quando in un anno è uscita così tanta roba di altissimo livello (chi ha detto *Killzone 2*?), ma anche in questa categoria l'ha spuntata *Uncharted 2*.

La Sorpresa: Batman Arkham Asylum



I giochi dedicati ai supereroi sono spesso deludenti. Ed è per questo che in tantissimi siete rimasti a bocca aperta nel constatare l'indiscutibile qualità di *Arkham Asylum*.

La Delusione: Assassin's Creed Bloodlines



Gli spin-off di scarsa qualità fatti solo per spillare soldi con il nome di una serie popolare non sembrano piacervi molto. E quindi *Bloodlines* è il titolo che più vi ha deluso...

Il Grande Momento: Il finale di Modern Warfare 2



Eviteremo di svelare di cosa si tratta, nel caso ci fosse qualcuno che ancora non lo ha giocato... ma la sorpresa finale di *Modern Warfare 2* ha lasciato di stucco molti di voi.

LE CLASSIFICHE DELLA REDAZIONE

ALESSANDRO APREDA



Che anno. Porca miseria, che anno. 120 ore passate ad esplorare *Fallout 3* e tutte le sue espansioni. Altrettante ad ammazzare i miei amici sulle mappe di *Modern Warfare 2*. Quel palazzo crollato in *Uncharted 2*. DUE giochi di calcio di ottimo livello per la prima volta nella storia. *Street Fighter IV* (ma anche *Legends of Wrestlemania*). Che anno. Porca miseria, che anno. Il 2009 è stato quasi il mio anno 2009 preferito di sempre.

PICCHIADURO	Street Fighter IV
AVVENTURA	Uncharted 2
GDR	Fallout 3 GOTY
SPARATUTTO	Call of Duty: Modern Warfare 2
GUIDA	Need for Speed: Shift
STRATEGIA	Disgaea 3
AZIONE	Ghostbusters
ONLINE	Call of Duty: Modern Warfare 2

SPORT	PES 2010
PARTY GAME	DJ Hero
PUBLISHER	Sony
PSN	Super Street Fighter II Turbo HD
PSP	Patapon 2
PS2	Pro Evolution Soccer 2010
GIOCO	
DELL'ANNO	Fallout 3 GOTY

ALESSANDRO DE VITA



Nell'impossibilità di votare un qualche *Metal Gear* in ogni categoria (Kog-gi, che famo? Battiamo la fiacca?) mi sono rifatto una vita con Guile e Nathan Drake. Che detto così sembra un filo equivoco, ma fate sì con la testa, che tanto li avete votati con percentuali boliviane pure voi. La più difficile da decidere è stata la categoria PSN, che ha visto pianto e stridor di denti causati dalla percentuale di meraviglia, arcobaleni e unicorni contenuta tra le nomination.

PICCHIADURO	Street Fighter IV
AVVENTURA	Uncharted 2
GDR	Fallout 3 GOTY
SPARATUTTO	Killzone 2
GUIDA	Need for Speed: Shift
STRATEGIA	C&C Red Alert 3
AZIONE	Bionic Commando
ONLINE	Street Fighter IV

SPORT	NBA 2K10
PARTY GAME	The Beatles: Rock Band
PUBLISHER	Sony
PSN	Braid
PSP	Tekken 6
PS2	Persona 4
GIOCO	
DELL'ANNO	Uncharted 2

MARIANNA CECERE



Dragon Age GdR dell'anno. *Dragon Age* gioco dell'anno. *Dragon Age* santo subito. Perché sì. Perché la storia d'amore tra me e Bioware dura praticamente da sempre. Perché la storia d'amore tra me e i personaggi (tutti, Alistair e quello zozzone di Oghren in testa) dura... da quando è uscito il gioco. E poi perché... datemi una bella trama, e io passo sopra a (quasi) tutto. Quando non devo recensire il gioco, ovvio.

PICCHIADURO	Street Fighter IV
AVVENTURA	Uncharted 2
GDR	Dragon Age Origins
SPARATUTTO	Borderlands
GUIDA	DIRT 2
STRATEGIA	Disgaea 3
AZIONE	R&C A Spasso nel Tempo
ONLINE	Uncharted 2

SPORT	Virtua Tennis 2
PARTY GAME	The Beatles: Rock Band
PUBLISHER	Sony
PSN	Flower
PSP	GTA Chinatown Wars
PS2	Persona 4
GIOCO	
DELL'ANNO	Dragon Age Origins

MAX BRAILE



Nella convinzione che anche nei propri gusti si debba avere una certa coerenza, la mia selezione è stata fatta optando in base a elementi quali trama, profondità e coinvolgimento, più che appigliandomi al mero apparato tecnico... ma questo non significa che i due elementi non si possano sposare insieme.

PICCHIADURO	Street Fighter IV
AVVENTURA	Resident Evil 5
GDR	Disgaea 3: Assenza di Giustizia
SPARATUTTO	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
GUIDA	Need for Speed: Shift
STRATEGIA	Tom Clancy's End War
AZIONE	Star Wars: Il Potere della Forza
ONLINE	Street Fighter IV

SPORT	Madden NFL 10
PARTY GAME	Guitar Hero: Metallica
PUBLISHER	Square Enix
PSN	Watchmen
PSP	Tekken 6
PS2	Guitar Hero 5
GIOCO	
DELL'ANNO	Resident Evil 5

MAFIA II

UN'OFFERTA CHE NON POTRAI NON GIOCARE...

PS3 AZIONE 2K GAMES 27 AGOSTO



Tra sparatorie e inseguimenti, rapine ed estorsioni, il giovane Vito Scaletta tenta di scalare le gerarchie della malavita organizzata. Questa è la sua storia...

A otto anni dall'uscita di *Mafia* su PC (la versione PlayStation 2, ricordiamo, è datata 2004), il team di 2K Czech si appresta a lanciare un nuovo titolo ambientato nel mondo della malavita organizzata. Abbandonati gli anni '30, la cittadina di Lost Heaven e l'ex tassista Thomas Angelo, in *Mafia II* ci sposteremo nella metropoli di Empire City (chiaramente ispirata a città statunitensi quali New York, Chicago e San Francisco), faremo un breve viaggio nel tempo che ci condurrà tra la seconda metà degli anni '40 e la prima degli anni '50 e incontreremo un nuovo protagonista che risponde al nome di Vito Scaletta...

Rientrato negli Stati Uniti in licenza dopo essere stato ferito in battaglia, Vito arriva nella stazione ferroviaria di Empire City consapevole di essere solo di passaggio: una volta guarito, infatti, lo attende nuovamente l'esercito, impegnato nelle fasi conclusive della Seconda Guerra Mondiale. Vito spera di godersi qualche giorno di tranquillità nella città dove è nato e cresciuto, ma il suo ritorno a casa si rivela più movimentato del previsto. Prima l'incontro con il vecchio amico Joe Barbaro, che lo conduce in un bar e gli procura con una semplice telefonata un documento di congedo, poi quello con la



■ Gli spostamenti tra le vie di Empire City sono accompagnati da una colonna sonora composta da oltre 250 brani d'epoca.



■ Una mitragliatrice è l'arma ideale per regolare i conti con una gang rivale. Il tocco di classe finale? Una bella molotov per riscaldare la situazione...



Mafia II ti porterà nel mondo della malavita organizzata nell'immediato dopoguerra, tra inseguimenti, sparatorie e regolamenti di conti.

madre, che lo informa delle difficoltà economiche in cui versa la famiglia e della necessità di recuperare in breve tempo una ingente somma di denaro. Vito, che non deve più tornare al fronte, si trova così costretto a chiedere nuovamente l'aiuto di Joe Barbaro, che lo introduce al mondo della malavita organizzata e, con la promessa di facili guadagni, lo coinvolge in rapine, estorsioni, ricatti e vendette di ogni genere.

Gli anni trascorsi dal primo episodio della serie non hanno portato a clamorosi stravolgimenti nella struttura di gioco,

che ripropone senza particolari innovazioni tutti gli elementi caratteristici dei giochi d'azione con elementi free roaming. Vito si muoverà nella città di Empire City armato fino ai denti, pronto a combattere contro membri delle gang rivali, a sfuggire alle forze dell'ordine e a terrorizzare gli ignari abitanti, trascinato da una trama che si dipana tra colpi di scena, scontri a fuoco, inseguimenti e lotte per il potere. La scelta da parte del team di 2K Czech di prestare particolare attenzione allo sviluppo della storia è evidente negli intermezzi, in cui si susseguono eventi e dialoghi caratterizzati da un discreto livello di

violenza e volgarità. *Mafia II* ripropone quanto visto nelle classiche pellicole dedicate alla malavita organizzata senza alcuna preclusione o censura, dando vita a uno spaccato storico curato sin nei minimi dettagli. Un notevole contributo alla creazione della giusta atmosfera è dato anche dalla città di Empire City, con i suoi stretti vicoli che si alternano ad ampi viali, con zone industriali che si affiancano a quartieri residenziali popolati di persone con cui è possibile interagire. Nelle sue scorribande tra le strade cittadine, nello specifico, Vito può decidere di rapinare i passanti, ucciderli e rubare auto, correndo tuttavia il rischio di essere individuato dagli agenti di polizia. Mantenere un basso profilo ed evitare contatti con le forze dell'ordine è importante anche nelle fasi di guida, dato che

Non solo clone

Pur avendo diverse caratteristiche in comune, *Mafia II* si discosta da *GTA* sia nello sviluppo dell'avventura, decisamente più lineare, che nel realismo di alcune situazioni, quali le fasi di guida.



SVILUPPO LINEARE

Malgrado sia possibile muoversi liberamente in città, la trama ricopre un ruolo fondamentale.



MAGGIORE REALISMO

Le fasi di guida sono curate con attenzione, con inseguimenti e sparatorie all'ultimo sangue.



PERSONALIZZAZIONE

Rispetto a *GTA*, *Mafia II* offre un maggior numero di opzioni di personalizzazione.



■ Oltre a fare attenzione alle condizioni climatiche, nelle fasi di guida è importante non incorrere in infrazioni stradali per evitare problemi con la polizia.



L'avventura si sviluppa a Empire City, ispirata a diverse metropoli statunitensi, che si dipana per oltre 16 chilometri quadrati.

» commettendo delle infrazioni stradali si corre il rischio di attirare l'attenzione della polizia e di essere multati o, in caso di fuga, di essere protagonisti di un inseguimento che può sfociare in un arresto.

Terminato il tour cittadino e seguite le sequenze di intermezzo che introducono le missioni, è il momento

di entrare nel vivo del gioco.

Il raggiun-

to dell'obiettivo può avvenire sia a piedi che in auto, sfruttando un "navigatore satellitare" che indica la via da seguire. Le fasi di guida sono piuttosto semplici dal punto di vista strutturale, i controlli si limitano al classico acceleratore/freno, ma le differenze tra i vari modelli disponibili e la necessità di adattarsi alle condizioni meteorologiche garantiscono comunque una discreta varietà. Decisamente più interessanti le sequenze d'azione, che si avvalgono di un sistema di copertura che permette di muoversi velocemente sfruttando la prote-

zione di bidoni, casse, mobili e decine di altri oggetti.

L'ambiente circostante non è utile unicamente come elemento di difesa, ma può essere utilizzato anche a proprio vantaggio: far saltare in aria un'auto dietro cui sono nascosti dei nemici è solo una delle numerose opzioni disponibili. Il ricco arsenale in dotazione, che comprende armi d'epoca che spaziano dalla leggendaria Tommy Gun alla Colt 1911, dall'MP40 all'M3 Grease Gun, è l'ideale per ogni situazione, tanto quelle in cui è ne-

IL FUTURO DELLA MALAVITA?

Nel periodo di massimo splendore di PlayStation 2, il genere delle "simulazioni criminali" era particolarmente di moda, con diverse software house che hanno provato a sfruttare la popolarità di GTA lanciando titoli quali *True Crime*, *Il Padrino*, *Scarface*, *Tormenta 3* e *Just Cause*. Su PlayStation 3 il panorama è stato per un lungo periodo piuttosto tranquillo, ma negli ultimi mesi abbiamo assistito in sequenza al lancio di *Yakuza 3* e *Just Cause 2*, oltre alla conversione di *GTA IV: Episodes from Liberty City*. Il futuro riserverà titoli di sicuro interesse, quali un nuovo capitolo della serie di *True Crime* (al suo debutto su PS3) e *L.A. Noire*, mentre ci auguriamo che *This is Vegas* non sia destinato alla stessa fine di *Hei\$t*, recentemente cancellato da Codemasters. Cambiando completamente ambientazione e periodo storico, ma rimanendo comunque in un mondo in cui gli inseguimenti e gli scontri a fuoco sono all'ordine del giorno, *Read Dead Redemption* di Rockstar sembra destinato a tradurre l'azione di GTA nel selvaggio West.



PS3 ACTIVISION 27 AGOSTO

La fine di agosto segnerà il ritorno sui nostri schermi di *True Crime*, serie targata Activision che ha riscosso un discreto successo su PS2. In questa nuova avventura, ambientata nella città di Hong Kong, interpreterai il ruolo del detective Wei

Shun e dovrai infiltrarti tra la malavita locale per scoprire i piani della triade. Tra combattimenti, sparatorie e inseguimenti, dovrai riuscire a mantenere la tua copertura per avere qualche speranza di portare a casa la pelle.



■ Whisky, sigarette e un numero di Playboy... le tre cose che non dovrebbero mai mancare in una riunione di lavoro che si rispetti...



cessario agire con discrezione quanto quelle in cui è fondamentale disporre di una notevole potenza di fuoco. Tra esplosioni causate dal lancio di una molotov e proiettili che attraversano l'area di gioco, è importante tuttavia tenere sempre d'occhio le condizioni di Vito: seguendo una tradizione ormai consolidata, non sono presenti su schermo barre energetiche o altri indicatori, ma la salute del nostro protagonista è visibile con cambi di colore e apparizione di chiazze di sangue che ne segnalano il deterioramento.

Atteso per la fine di agosto, *Mafia II* sembra destinato a bissare il successo del suo illustre predecessore. Pur essendoci limitati a un rapido giro tra le strade di Empire City e avendo affrontato una sola missione, le impressioni che abbiamo ricavato dalla nostra prova sono senza dubbio positive. Alla luce della struttura di gioco fondamentalmente classica (ma non per questo banale), sono sufficienti solamente pochi secondi per entrare nel vivo dell'azione ed essere catturati da una trama ben congegnata, a cui si affianca una realizzazione

tecnica che contribuisce alla creazione di un'atmosfera unica. La cura dei dettagli nella ricostruzione di case, auto e arredi è veramente notevole e si unisce a un accompagnamento sonoro di assoluto livello, che si avvale di oltre 250 brani d'epoca in versione originale. Non ci resta che attendere la fine dell'estate per tornare nel mondo della malavita organizzata e scoprire se Vito Scaletta ha tutte le carte in regola per primeggiare in un genere in cui la concorrenza è destinata a diventare sempre più agguerrita. ●

Dalla crisi alla ricchezza

La trama del gioco si sviluppa in un periodo di tempo ricco di eventi di portata storica. Conosceremo Vito nelle fasi conclusive della Seconda Guerra Mondiale e saremo testimoni delle difficoltà economiche che colpirono gli Stati Uniti in seguito al conflitto bellico. La situazione migliorerà con l'inizio degli anni '50, periodo di rinascita dell'intero paese che corrisponderà all'ascesa di Vito nella gerarchia della criminalità organizzata.



FINE ANNI '40

La crisi economica è un elemento comune a molti nuclei familiari negli anni successivi alla Seconda Guerra Mondiale. Vito decide di risolvere i suoi problemi dedicandosi ad attività illecite.



PRIMI ANNI '50

Gli anni '50 sono stati un periodo di rinascita economica negli Stati Uniti. Il ritrovato ottimismo e le migliori condizioni di vita si riflettono anche negli ambienti di gioco e nella colonna sonora.



YAKUZA 4

PS3 SEGA 2011

Abbiamo appena posato il joypad dopo aver concluso il terzo episodio di Yakuza e già iniziano a circolare numerose voci relative al quarto capitolo della serie, atteso per l'anno prossimo. Ancora una volta il gioco sarà ambientato nei bassifondi di una città nipponica, con nuovi minigiochi e quattro personaggi controllabili.



L.A. NOIRE

PS3 ROCKSTAR AUTUNNO

La città di Los Angeles sarà il teatro delle avventure di Cole Phelps, detective impegnato nella risoluzione di crimini particolarmente efferati. Tra prove da raccogliere e sospetti da interrogare, il nuovo titolo di Rockstar (in uscita in autunno) si svilupperà con un ritmo completamente diverso da GTA.



Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



CONTRO CAMPO

BLUR: l'arte sociale della perculatio amicorum

All'ingresso dell'ultima curva, quel maledetto cheater del mio amico Xyz (il nome è omissso per evitare rappresaglie verbali) prova a sorpassarmi all'interno. Tento subito di respingerlo stringendo la traiettoria, ma lui inizia a speronarmi ripetutamente sulla fiancata, insultandomi al contempo in cuffia, fino a scaraventarmi contro il guardrail. Non appena perdo velocità, lui riconquista il centro pista, superandomi di slancio mentre mi sbeffeggia con un trash talk degno di un teenager americano. Non ci penso un istante. Premo il grilletto ed esplodo frontalmente uno Shunt. L'impatto è perfetto. Il groviglio di lamiere che sorpasso appena prima del traguardo fino a qualche secondo fa era la sua auto. In assoluta calma, gli spiego in tre parole come funziona la vita. Ora devo solo ricordarmi di scattare una foto...

Molto si può scrivere di *Blur*, l'ultimo racing game di Bizarre Creations, ma non che sia un gioco originale. Al contrario, il titolo Activision non è altro che un potentissimo mashup: un ibrido che incrocia l'anima arcade di *Project Gotham Racing* con gli scontri a colpi di power up di *Super Mario Kart*, aggiungendo qualche milione di micro-obiettivi ispirati a *Need for Speed: Shift*. Eppure, nel suo piccolo *Blur* è un gioco rivoluzionario. Il motivo? La funzione di integrazione con Facebook e Twitter, che permette, direttamente dalle schermate di gioco, di condividere sui social network ogni genere di contenuto. Status, sfide, achievement, fotografie. Magari aggiungendo in calce il proprio commento personale. Un clic sul tasto et voilà: un amico viene invitato a sfidarci in pista, con un bel messaggio pubblico su Facebook che tutti i nostri contatti potranno leggere. È vero, a molti la possibilità di condividere contenuti sui social network è sembrato poco più che uno stratagemma pubblicitario. Per quanto mi riguarda, invece, rappresenta una nuova tappa del videogioco su console, nella sua capacità di

far evolvere uno degli elementi chiave dell'esperienza videoludica: la perculatio amicorum. Per "perculatio amicorum" intendo quella genetica inclinazione, di origini antiche come l'uomo, a schernire ferocemente il proprio avversario, attraverso motti ironici e provocazioni sarcastiche. Oppure, più modernamente, attraverso un originale trash talk. Tutto è valido: da azioni reali (gesto del saluto) ad azioni virtuali (pratica del teabagging), passando per l'invio o condivisione di testi, foto o video con carattere dileggiante. Esattamente come oggi è possibile fare in *Blur*. È straordinario, in questo senso, come la perculatio amicorum, pulsione primaria di qualsiasi videogiocatore che si rispetti, sia stata finora sottovalutata dagli sviluppatori di videogiochi. Chat, ranking o achievement sono tutti strumenti che hanno ampliato il modo di confrontarsi con i propri compagni di merende, ma quasi sempre nei termini del "politicamente corretto". Raramente i videogiochi hanno offerto la possibilità di schernire professionalmente, come si conviene a un gruppo di amici, con la raffinatissima ironia di cui sono capaci solo i grandi campioni della perculatio. Perché è questa la realtà del videogioco. A nessuno (o quasi) interessa il social gaming. Non c'è nulla di sociale nel videogioco, se per "sociale" intendiamo l'istinto primario a riunirsi in gruppo con approccio amichevole. Il videogioco è conflitto, ordinaria battaglia per la sopravvivenza virtuale, da risolvere nel modo in cui si risolvono i migliori conflitti tra amici: cum perculatio. Se il mercato comprenderà l'importanza di questo "valore sociale", per i videogame potrebbe aprirsi una nuova stagione di gloria. Una stagione in cui tutti potranno vivere il conflitto virtuale con la professionalità che gli spetta. E in cui io, uberpro, potrò finalmente sbeffeggiare tutti voi, niubbboni, con ancora più classe. Have a nice day, losers!

Ivan Fulco



■ **LOST PLANET 2.** L'azione più avvincente, anche e soprattutto in coop.



■ **MODNATION RACERS.** La filosofia di LittleBigPlanet nelle corse di kart.



■ **ALPHA PROTOCOL.** Azione, ruolo e una totale libertà d'azione e di scelta.

RECENSIONI

Le migliori uscite testate a fondo per te

PlayStation 3

3D Dot Game Heroes	40
Alpha Protocol	42
Backbreaker	67
Dante's Inferno: St. Lucia Edition ..	67
Dead to Rights Retribution	68
Iron Man 2	50
Lost Planet 2	36
Modnation Racers	46
Prince of Persia Le Sabbie Dimenticate ...	38
The Last Rebellion	67
UFC 2010	78

PSP

Dead or Alive Paradise	67
Iron Man 2	50
Mondiali FIFA Sudafrica 2010	67
ModNation Racers	67
Metal Gear Solid Peace Walker ...	72
Naruto Shippuden:	
Ultimate Ninja Heroes 3	76

■ **ERRATA CORRIGE:** Contrariamente a quanto indicato nella recensione pubblicata su PG 54, la risoluzione massima di *Red Dead Redemption* è di 720P, e non 1080P. Ce ne scusiamo con gli interessati.

➔ SCUSISSIME, SCUSISSIME...

Ancora storditi dallo spettacolo messo in scena da Hideo Kojima sul piccolo palcoscenico di PSP, non proviamo nemmeno a usare queste righe per parlarvi dell'ultima opera del Sommo. Piuttosto, preferiamo fare atto di contrizione su uno spiacevole inconveniente, un caso drammatico, una vergogna nazionale: nella rece di *Alpha Protocol*, a pagina 42, troverai alcune foto (perlopiù nei box) tratte dalla versione Xbox 360 del gioco. Ci tenevamo a precisarlo, magari approfittando per spiegarti due cose sul nostro lavoro. Cominciamo dalle spiegazioni: il cane ci ha mangiato la scheda che usiamo per prendere le immagini dai giochi. Non è proprio proprio così, ma diciamo che nel turbine di sfighe redazionali, a un certo punto ci siamo trovati tecnicamente impossibilitati a "catturare" le ultime immagini della recensione, e ci siamo trovati davanti a un bivio: usare le foto fornite dalle case, oppure ovviare al problema con immagini della versione 360 fatte da un collaboratore. Trattandosi di menu e dialoghi, la scelta è stata semplice, considerato che la natura delle immagini non rischia in alcun modo di falsare la tua percezione della grafica del gioco. Ma magari la domanda ti verrà lo stesso: perchè ritenete tanto importante usare immagini fatte da voi, immagini di gioco reali, immagini di gioco della versione provata? Una parola: rispetto. Non solo perchè ci teniamo a dimostrarvi che i giochi li proviamo per davvero, e a fondo, ma soprattutto perchè le immagini fornite dalle case (amichevolemente chiamate "bullshot", e lasciamo perdere cosa significhi) non sono praticamente mai una versione fedele di quello che è il gioco, nè in termini di resa grafica (risoluzione pompata, immagini pesantemente ritoccate) nè in termini di impostazione (è uno sparatutto in prima o in terza persona?). Se ti sembra uno sbattimento mai visto prendere 700 immagini per quattro pagine di recensione di *Peace Walker*, hai ragione. Non è un caso che ormai lo facciano una manciata di riviste al mondo. Ma fai un esperimento: cerca le foto del tuo gioco preferito sul suo sito ufficiale, e poi confrontale con quelle della nostra recensione. Quale dipinge un quadro più veritiero del gioco? Ecco, ora hai capito perchè ci sbattiamo tanto per cose un po' fuori moda, e il perchè sentivamo di dovervi delle scuse...



■ **Metal Gear Solid: Peace Walker** è un vero must per tutti i possessori di PSP... non comprarlo dovrebbe essere illegale!

» I nostri voti

Per valutare i giochi utilizziamo una scala da 0 a 100. Ovviamente, più alto è il voto, migliore è il gioco analizzato. Scendendo nel dettaglio...

0-49
Insoddisfacente.
Alla larga. Difficilmente troverai roba simile sulle nostre pagine...

50-59
Appena sufficiente.
Solo per fan sfegatati.

60-69
Discreto.
Un gioco decoroso, sia pur minato da difetti evidenti.

70-79
Interessante.
Da provare, e non solo per i fan del genere.

80-89
Molto interessante.
Uno dei migliori giochi del suo genere.

90-94
Sensazionale.
Un titolo da avere, a meno che non odi il genere.

95-100
Capolavoro.
Imprescindibile. DEVE essere tuo a ogni costo.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato dalla redazione di PlayGeneration.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato da PlayGeneration per il rapporto qualità/prezzo.



Il codice di autoregolamentazione PEGI indica l'età consigliata e descrive i contenuti di un gioco mediante questi simboli:





16

Genere
SPARATUTTO
Sviluppatore
CAPCOM
Produttore
KOCH MEDIA
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
4567 MB
Giocatori
1-2
Online
1-16
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
WWW.LOSTPLANET2GAME.COM WWW.LOSTPLANET2GAME.COM

■ **Lost Planet 2** è il sequel di un action game futuristico che arrivò su PS3 un paio di anni fa per mano di Capcom.



L'AZIONE SOTTO ZERO SI FA ROVENTE

Lost Planet 2

Se il primo *Lost Planet* ti ha lasciato un po' freddino, forse i pericoli che il pianeta E.D.N. III ha ora in serbo ti riscalderanno...

Azione frenetica, armi pesanti, mostri colossali e l'inconfondibile design Capcom non sono riusciti a elevare il primo *Lost Planet* dalla massa degli sparatutto in terza persona: troppi e troppo gravi i difetti, da quelli grafici, eredità di una conversione svogliata, a quelli narrativi, con una storia a tratti demenziale, per finire con quelli di design, come i controlli irrazionali.

Dall'uscita del primo capitolo sono ormai passati quasi due anni, ma Capcom purtroppo non sembra aver fatto tesoro dell'esperienza passata.

Lost Planet 2 è ambientato 10 anni dopo il primo capitolo. Su E.D.N. III, i mutamenti climatici hanno dato origine a foreste e addirittura deserti in cui dovrai combattere per la sopravvivenza.

Già riguardo alla trama emergono i primi sintomi della cocciaggine di Capcom: invece di dare una sterzata verso una storia degna di questo nome, semplicemente ha spezzettato il tutto in irrilevanti microstorie basate sulla lotta tra fazioni. Non esistono veri protagonisti: tutti sono dimenticabili comparse. Con altrettanta incomprensibile noncuranza Capcom ha la-

sciato inalterati i controlli, rendendo irrazionalmente problematiche azioni fondamentali come tuffarsi o usare il fucile a energia termica per curare i compagni, e confermando l'impossibilità di aggrapparsi durante i salti.

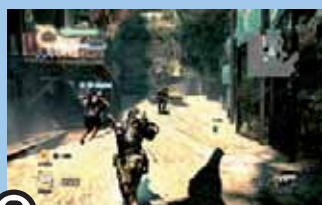
L'azione, fortunatamente, è intensa e divertente: come nel primo *Lost Planet*, le spa-



» COSÌ SI SOPRAVVIVE NEL "NUOVO" PIANETA E.D.N. III



1 SPARA SENZA SOSTA. Se non abbatti nemici, non otterrai l'energia per l'armonizzatore che serve a recuperare la tua vitalità. Mors tua, vita mea.

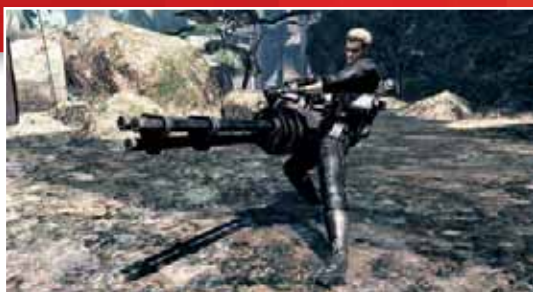


2 NON SEI SOLO. Sarai sempre accompagnato da altri tre soldati controllati dalla console... Ma è meglio giocare con degli amici.



3 NEMICI GIGANTI. In *Lost Planet 2* avrai di nuovo a che fare con nemici dalle dimensioni colossali. Per batterli, dovrai coordinarti con i tuoi compagni.

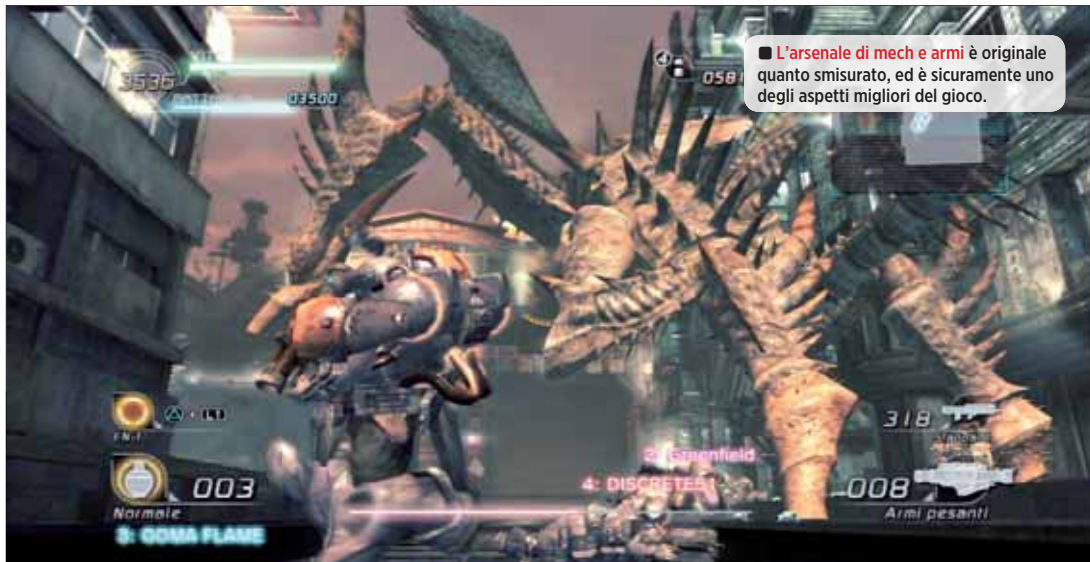
■ Le otto fazioni di pirati dello spazio sono ben caratterizzate graficamente, ma non altrettanto narrativa mente.



■ **Potrai sbloccare skin di personaggi** di altri giochi, come Wesker di RE 5, gli Helghast di Killzone, o i cacciatori di Monster Hunter.



■ **Potrai personalizzare il tuo alter-ego** a piacimento: cambiare le parti del suo equipaggiamento, le armi, le protezioni...



■ **L'arsenale di mechs e armi** è originale quanto smisurato, ed è sicuramente uno degli aspetti migliori del gioco.



ratorie raggiungono l'apice dell'intensità negli scontri con i boss di fine livello.

Peccato che questi siano palesemente pensati in funzione della modalità cooperativa per quattro giocatori, con le IA alleate che, incapaci di sostituire minimamente i giocatori umani, fanno a gara per prendere di testa le granate lancia-

Lost Planet 2 offre una maggiore varietà di scenari, armi e nemici rispetto al primo capitolo.

te o copritti la visuale al momento sbagliato. Boss come quello del secondo o del terzo livello richiederanno anche 40 minuti di sudore e lacrime, giocando in singolo... Una volta che ti sarai collegato online, però, il titolo guadagnerà enormemente: la Campagna in coop diventerà infatti intensa e diver-

tente, e il multiplayer competitivo per 16 giocatori (dotato peraltro di un sistema di guerra persistente stile MAG) ti terrà impegnato per settimane, grazie alle possibilità di personalizzazione e al sistema di ricompense.

Anche il comparto grafico è eccellente, soprattutto

per quanto riguarda il design dei nemici e la realizzazione degli scenari (gli interni lasciano invece un po' a desiderare) e i combattimenti risultano tanto frenetici quanto spettacolari, purché vengano giocati in compagnia. Se cerchi un gioco d'azione da giocare con gli amici, non dovresti scartare l'idea di fare un salto nel lontano mondo E.D.N. III. Ma se sei un lupo solitario, passa tranquillamente oltre. ●



■ **Il Pianeta E.D.N. III è molto cambiato**, negli anni. Le lande gelate hanno lasciato il passo a insospiti deserti, intricate foreste e zone sommerse.



■ **Ogni scenario offre un gran numero** di mini obiettivi da portare a termine. In base al numero di medaglie, riceverai un voto a fine livello.

» SPARATORIE INTENSE DA CONDIVIDERE CON GLI AMICI

I combattimenti frenetici di Lost Planet 2 guadagneranno di più, se giocati in compagnia, sia essa cooperativa o competitiva.



TAVOLO PER QUATTRO. Potrai giocare la Campagna di LP insieme a tre amici (online) per raggiungere insieme la fine del gioco.



SPLIT SCREEN. Puoi giocare la Campagna offline in compagnia di un altro giocatore. Meglio avere uno schermo abbastanza grande...



BATTAGLIE ONLINE. Non mancheranno le frenetiche battaglie per 16 giocatori, da combattere nelle numerose mappe a disposizione.

GIUDIZIO

» PREGI

Le armi, il design di mechs e personaggi, l'azione in cooperativa.

» DIFETTI

Trama inesistente, IA dei compagni mediocre, diverte solo in compagnia.

Ti piacerà + di...

LOST PLANET



Ti piacerà - di...

RESISTANCE 2



82

» GRAFICA

82 Ottima sotto il profilo del design, ma sgradevolmente "sporca".

69

» SONORO

Discreta colonna sonora, buoni effetti, doppiaggio mediocre e solo inglese

70

» DIVERTIMENTO

Media tra la pessima esperienza in singolo e l'ottimo multiplayer.

85

» LONGEVITÀ

Completarlo non richiede moltissimo, ma è molto rigiocabile

VOTO

79

Capcom ha ignorato i difetti del primo, ripensando il gioco solo in funzione del multi. Scelta discutibile, che infatti non ha pagato.



16

Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
UBISOFT MONTREAL
Produttore
UBISOFT
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Prezzo Edizione Sp.
€ 79,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
1080P
Installazione
1,3 GB
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
[HTTP://PRINCE-OF-PERSIA.IT.UBISOFT.COM/](http://prince-of-persia.it.ubisoft.com/)

■ Il Principe di Persia torna a fare acrobazie su PS3 in un'avventura che non ha nulla a che vedere con il film uscito recentemente al cinema.



IL PRINCIPE CONTRO L' ESERCITO DI SABBIA

Prince of Persia Le Sabbie Dimenticate

La saga Ubisoft fa un passo indietro per farne due avanti. O almeno, questa sarebbe la lodevole intenzione...

Tra un *Assassin's Creed* e l'altro, Ubisoft si prende una pausa e riporta su PS3 il suo principe acrobata in un'avventura che, cronologicamente parlando, si pone tra *Le Sabbie del Tempo* e *Spirito Guerriero*. Giunto nel regno di suo fratello Malik, il Principe trova un comitato d'accoglienza poco simpatico, composto da un esercito nemico guidato dal demone Ratash. Per regale responsa-

bilità, toccherà a lui correre, saltare e piroettare in lungo e in largo per recuperare i due pezzi di un sigillo magico in grado di fermare la catastrofe.

Dopo l'intermezzo del Prince of Persia "alternativo" uscito nel 2008, che aveva portato novità non proprio gradite ai fan, come la sostanziale impossibilità di morire, la saga riprende la struttura classica, fatta di

piattaforme, combattimenti ed enigmi da risolvere con l'uso di vari poteri magici. Poteri che andranno dal classico "rewind" del tempo a congelare l'acqua per usarla durante le tue acrobazie fino ad abilità puramente offensive come evocare fuoco, vento o terra. Peccato però che, al di là di qualche buona idea connessa per lo più al Potere del Ricordo, le abilità non aggiungano pressoché nulla alla

struttura dei vecchi giochi PS2. In effetti, è proprio questo il problema centrale del gioco: se i pregi sono tutti "ereditati" dai vecchi capitoli (scenari esotici, buon equilibrio tra combattimenti e platform, spettacolarità), questo nuovo capitolo non solo non aggiunge nulla alla formula, ma a tratti sembra si sforzi di peggiorarla. Telecamere ballerine (in un gioco ad alto tasso di salti...), ri-



■ Il protagonista torna al castello del fratello Malik, solo per trovarlo assediato da un esercito nemico. Dovrà lottare contro un antico demone (e la telecamera del gioco).

» AZIONE NEL DESERTO



1 PIATTAFORME. Rappresentano la totalità del gioco e vi costringeranno a fare continue acrobazie.



2 COMBATTIMENTI. Il Principe si confronterà spesso con orde di nemici, che potrà affrontare con molte mosse e combo.



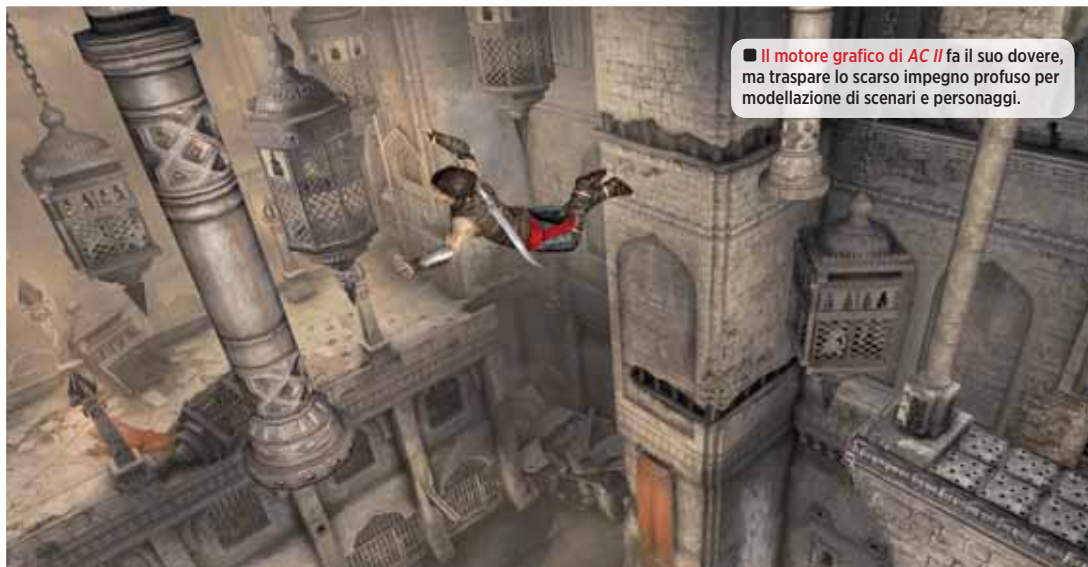
3 ENIGMI. Per la maggior parte si tratta di azionare ingranaggi e interruttori di vario genere, fino a trovare il modo per continuare.



■ **Razia, regina dei djinn, sarà la tua unica** alleata nel corso del gioco. Ti donerà nuovi poteri e ti svelerà alcuni retroscena della storia.



■ **Uccidendo i nemici, guadagnerai punti** che ti permetteranno di potenziare attacchi, magie ed energia del Principe.



■ **Il motore grafico di AC II** fa il suo dovere, ma traspare lo scarso impegno profuso per modellazione di scenari e personaggi.



grafica al di sotto degli standard delle produzioni recenti e longevità limitata (8 ore circa, con l'unico extra rappresentato da una modalità sopravvivenza sbloccabile) lasciano perplessi sull'opportunità dell'operazione. A tratti viene da pensare che sarebbe stato meglio realizzare una "Prince of Persia Collection" in HD.

Per quanti difetti possano esserci, nel complesso il gioco non è sgradevole: l'azio-

La difficoltà del gioco non è molto elevata, e la durata dell'avventura non supera le 10 ore, extra inclusi.

ne classica della serie è sempre solida e divertente, soprattutto grazie all'ottimo design delle stanze-enigma. I combattimenti, d'altro canto, non riescono mai a convincere davvero: da un lato abbiamo il lodevole tentativo di dargli spessore con un sistema di combo rinnovato, la possibilità di potenziare le

tecniche magiche e un gran numero di nemici su schermo, dall'altro vanno segnalate l'IA dei nemici appena abbozzate, la già accennata risposta ai comandi pachidermica, e la scarsa utilità dei poteri. Non aiuta inoltre un doppiaggio poco convinto, e una caratterizzazione del protagonista che lo ren-

de irrimediabilmente insopportabile a ogni battuta.

In sostanza, la scelta di Ubisoft di tornare alla struttura delle serie PS2 è condivisibile, ma pare chiaro che lo sforzo produttivo e di design dietro *Le Sables Dimenticate* sia più vicino a quello di un gioco su licenza che a un titolo di primo piano. C'è solo da sperare che la saga si ritagli lo spazio e le risorse che merita in futuro. ○



■ **Le acrobazie come la corsa sul muro** rappresenteranno i momenti più emozionanti del gioco... e a volte i più difficili.



■ **Le battaglie verranno combattute contro orde** di (stupidissimi) nemici, ma raramente avrai problemi ad avanzare.

» IL POTERE NELLE TUE MANI

Il Principe può riavvolgere il tempo per ingannare la morte... ma altri poteri gli permetteranno di non dover arrivare a tanto.



DOMINIO DELL'ACQUA. Cascate, zampilli e colonne d'acqua possono essere ghiacciate per utilizzarle a tuo piacimento.



SALTI SPECIALI. Di fronte a baratri troppo ampi, puoi usare i nemici, per ottenere un piccolo aiuto.



RICORDI. Ti permette di ricostruire temporaneamente alcune parti mancanti dello scenario e, in questo modo, proseguire.

GIUDIZIO

» PREGI

Il buon design degli enigmi ambientali, il mix equilibrato tra platform e azione.

» DIFETTI

Piuttosto corto, pochissimi boss, controlli lenti, telecamere "ribelli".

Ti piacerà di...

POP: I DUE TRONI (PS2)



Ti piacerà di...

PRINCE OF PERSIA



77

» GRAFICA

Se è vero che il motore è quello di AC II, qualcosa non va con la "benzina".

70

» SONORO

Doppiaggio (svogliato) in italiano, musiche sotto tono.

77

» DIVERTIMENTO

Le acrobazie sono divertenti, ma i combattimenti sono facili e monotoni.

78

» LONGEVITÀ

Non rimarrai con il Principe per più di 10 ore e gli extra sono pochi.

VOTO

78

Un'avventura trita nella struttura e tirata via nella realizzazione. L'idea di tornare al passato è buona, ma la produzione non è degna della saga.



7

Genere
GDR/AZIONE
Sviluppatore
FROM SOFTWARE
Produttore
ATLUS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 49,90
Testi
INGLESE
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
1120 MB
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
IN QUALUNQUE MOMENTO
Sito Web
WWW.3DDOTGAMEHEROES.COM

LIFE
MAGIC
5252



■ **3D Dot Game Heroes** è un GdR d'azione nel quale dovrai salvare il regno di Dotnia a colpi di spada e magia.

» UN EROE CON UNA MISSIONE DA COMPIERE



1 SALVA DOTNIA! Esplora i sei templi per riunire le sei sfere e imprigionare di nuovo il Re Oscuro superando nemici, enigmi...



2 MIGLIORA IL TUO EQUIPAGGIAMENTO. Combatti con armi di ogni genere (boomerang, bombe...) per poter accedere a nuove zone della mappa.



3 SORRIDI! Il gioco rende omaggio a classici come *Zelda*, con tanto di fanfara quando scopri un segreto.

UN OMAGGIO AI GDR DEI BEI TEMPI ANDATI

3D Dot Game Heroes

Sono stati giochi come *Zelda* o *Alundra* a porre le basi del GdR action, titoli ai quali si rende omaggio con molta ironia... e faccia tosta.

Anno dopo anno, Atlus si è imposta come unica, vera rivale di Square Enix nel campo dei GdR. Un successo cementato da titoli originali e di altissima qualità come *Demon's Souls* la serie *Persona*. Il titolo più insolito in assoluto, però, è sicuramente *3D Dot Game Heroes*, un'avventura che rende omaggio ai GdR d'azione degli anni 80.

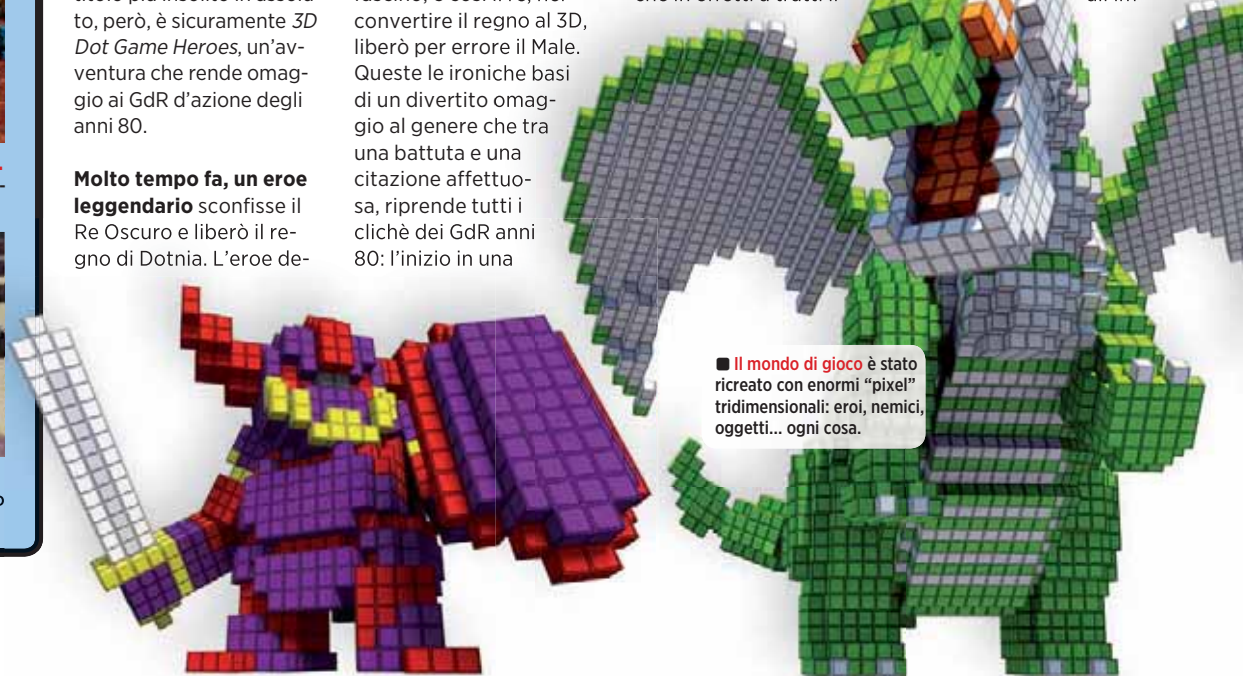
Molto tempo fa, un eroe leggendario sconfisse il Re Oscuro e liberò il regno di Dotnia. L'eroe de-

pose quindi le sue armi in un luogo sacro e, per molto tempo, migliaia di turisti hanno potuto visitare il regno indisturbati, attratti dalla sua leggenda. Tuttavia, con l'avvento del 3D, i mondi 2D persero fascino, e così il re, nel convertire il regno al 3D, liberò per errore il Male. Queste le ironiche basi di un divertito omaggio al genere che tra una battuta e una citazione affettuosa, riprende tutti i cliché dei GdR anni 80: l'inizio in una

locanda, l'arrivo a palazzo, il sovrano che ti raccomanda di visitare sei templi per recuperare le reliquie sacre e rinchiudere così il Re Oscuro... ti ricorda *Zelda*? Dovrebbe, perché in effetti a tratti il

titolo Atlus è al limite del plagio. Ogni tempio offre un'intricata mappa piena di trappole, interruttori, scrigni nascosti e mostri... oltre all'im-

■ Il mondo di gioco è stato ricreato con enormi "pixel" tridimensionali: eroi, nemici, oggetti... ogni cosa.





■ **Percorri labirinti, sotterranei** e ogni genere di ambiente esistente, come in qualunque GdR d'azione.



■ **I riferimenti ad altri GdR** sono abbondanti e ci sono citazioni perfino da *Demon's Souls* o *Zelda* (prova a colpire ripetutamente le galline...).



■ **La tua spada può raggiungere dimensioni esagerate**, finché avrai la barra della salute piena. Potrai eseguire attacchi di vario tipo, come le spazzate circolari.



mancabile boss a protezione della sfera. Per superarli dovrai ottenere armi e artefatti magici come archi, bombe, stivali della velocità, che oltre a metterti a disposizione degli incantesimi, spesso ti permetteranno di superare degli enigmi ambientali. Tutto molto classico. Non mancano i potenziamenti per l'equipaggiamento, le missioni secondarie, segreti

3D Dot Game Heroes ritorna alle origini dei GdR, ma con un aspetto moderno e ironico al tempo stesso.

di ogni genere, minigiochi, trofei e, soprattutto, tanto umorismo. Il risultato è un titolo che farà sorridere i giocatori "veterani" che seguono il genere da tanto, ma potrebbe piacere anche ai giocatori meno navigati, grazie a un livello tecnico non indifferente.

Il gioco offre una struttura 2D stile anni 80, ma con grafica 3D, formata da "pixeloni" tridimensionali che vanno in pezzi quando un nemico viene abbattuto o un oggetto distrutto (cosa possibile con piante, scrigni, vasi...). La grafica è semplice solo in apparenza, dato che un occhio at-

tento noterà riflessi, effetti di luce e ombra e dettagli d'alto livello. Musica ed effetti non sono da meno, molto simili in apparenza a quello che si sentiva nelle versioni 8 bit, ma più elaborati. Ad aggiungere longevità al titolo un editor di personaggi. Se non hai problemi con l'inglese (e, se sei uno dei veterani al quale il gioco punta, non può essere così), *3D Dot Game Heroes* è un titolo ghiotto. ●



■ **Riflessi, effetti di luce...** in generale il gioco è graficamente molto gradevole e potrai anche catturare schermate!



■ **Il gioco offre molti eroi tra i quali scegliere**, ma con l'editor potrai creare qualunque cosa e animarla.

» IL MEGLIO DEL GDR D'AZIONE

Non lasciarti ingannare dal suo aspetto o dallo sviluppo di gioco: *3D Dot Game Heroes* è un titolo pieno di sorprese...



BOSS DI FINE LIVELLO. Serpenti o insetti giganti sono solo esempi e per batterli avrai bisogno di combinare armi e artefatti.



SALI DI LIVELLO! Potrai ottenere vari tipi di spade che potrai far salire di livello, aumentando dimensioni e alterandone la forma.



LABIRINTI. Esplora sale piene di trappole, nemici, interruttori, scrigni nascosti... e alla fine trova il boss finale.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ È la cosa più simile a *Zelda* che vedrai su PS3... ma con una grafica migliore e tanto umorismo.

» DIFETTI

↓ È in inglese e le animazioni sono troppo semplici, in stile anni 80.

Ti piacerà + di...

STAR OCEAN T.L.H.I.



Ti piacerà + di...

SACRED 2



80

» GRAFICA

Simpatica e colorata, ma un po' semplicistica.

84

» SONORO

Pieno omaggio agli effetti e alla musica anni 80... con ciò che ne consegue.

89

» DIVERTIMENTO

Labirinti, enigmi, combattimenti, livelli... più GdR classico di così...

88

» LONGEVITÀ

La storia dura 10-15 ore, e poi ci sono le missioni secondarie.

VOTO

87

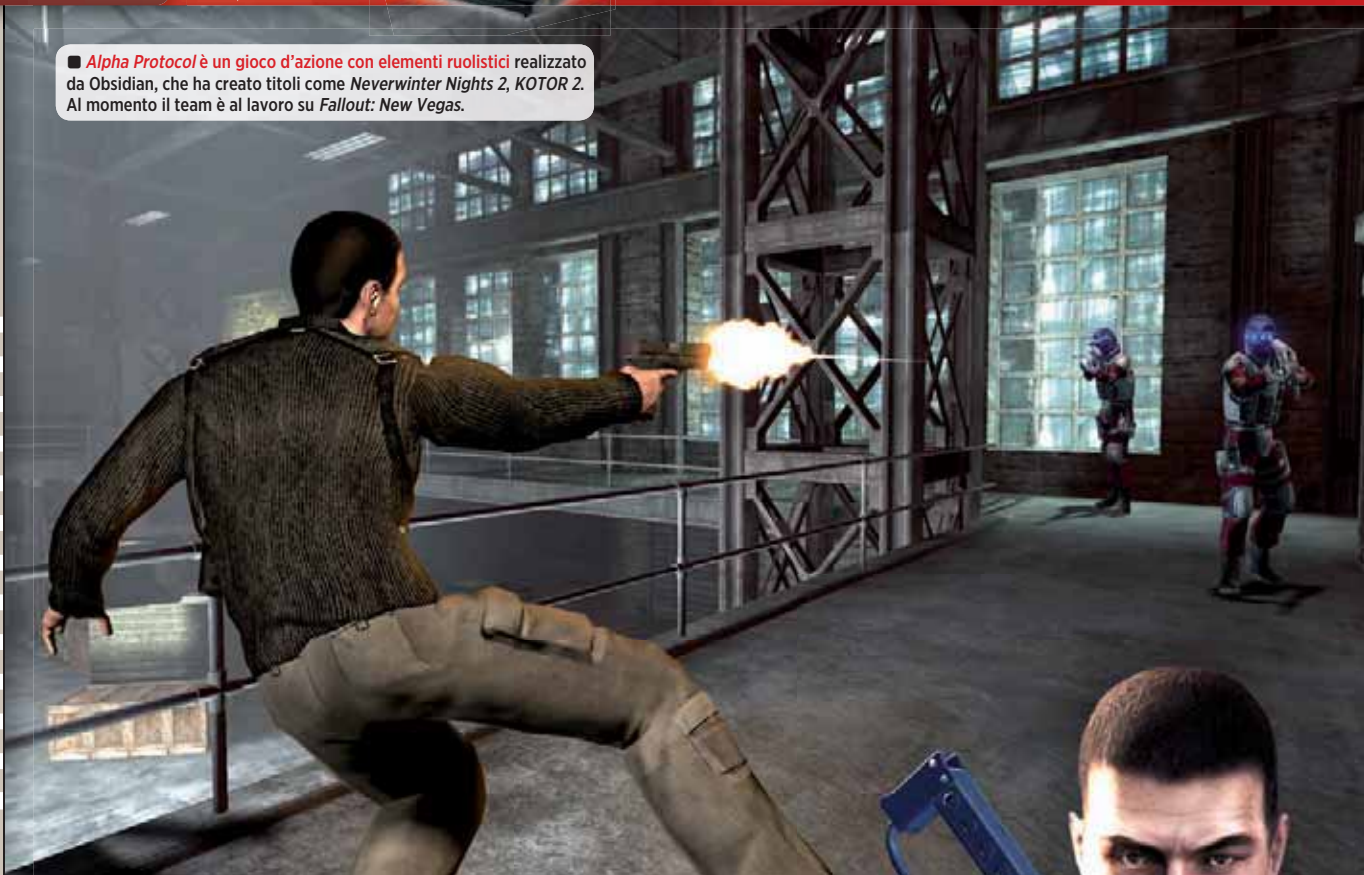
Un gioco di ruolo vecchio stile riproposto oggi, con qualche piccola chicca tipica di quelli moderni. Adatto ai nostalgici.



18

Genere
AZIONE
Sviluppatore
OBSIDIAN
Produttore
SEGA
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione
720P
Installazione
1655 MB
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
DOPO OGNI MISSIONE
Sito Web
WWW.ALPHAPROTOCOL.COM

■ *Alpha Protocol* è un gioco d'azione con elementi ruolistici realizzato da Obsidian, che ha creato titoli come *Neverwinter Nights 2*, *KOTOR 2*. Al momento il team è al lavoro su *Fallout: New Vegas*.



IL SUO NOME È **THORTON...** MICHAEL THORTON

Alpha Protocol

Licenza di uccidere? Ancora meglio: licenza di scegliere come agire! Sarai un perfetto 007, un genio dei computer, o un mercenario abituato a devastare tutto quello che incontra?

Solid Snake, James Bond, Sam Fisher, Ethan Hunt, Jason Bourne... innumerevoli videogiochi hanno reso omaggio alle spie, celebrandone tanto il lato action che lo stealth o il lato più avventuroso. Sega e Obsidian aggiungono ora un altro agente alla lista: il suo nome è Michael Thorton, un agente sotto copertura che, senza poter

ovviamente contare su nessun appoggio ufficiale, dovrà sventare una cospirazione nella quale niente di ciò che appare corrisponde al vero... oppure sì?

Alpha Protocol è un gioco d'azione con molte caratteristiche da GdR (o il contrario, se preferisci). Dopo aver finito la prima missione, che ti serve da

tutorial, scoprirai che sei stato tradito dai tuoi stessi superiori e a partire da lì, a seconda delle decisioni che prenderai, la trama potrà avviarsi lungo una strada piuttosto che l'altra. Pur avendo ordini precisi, potrai scegliere come svolgerli, a seconda di gusti ed equipaggiamento. Naturalmente incontrerai un sacco di personaggi con i quali intera-

gire: potrai scegliere se fidarti di loro o eliminarli, e ogni tua azione avrà conseguenze concrete sulla storia. In una missione, per esempio, ti verrà ordinato di eliminare un trafficante d'armi: a seconda delle tue azioni, potresti scoprire che non è cattivo come sembrava e potre-



» COMBATTIMENTO, STEALTH E GDR (MESCOLATI, NON AGITATI)



1 AZIONE. Alternerai sparatorie e corpo a corpo (quest'ultimo un po' troppo efficace) e userai gli elementi dello scenario come copertura.



2 SOTTERFUGIO. Disattiva allarmi, evita telecamere di sorveglianza ed elimina i nemici senza farti notare. L'oscurità e il silenzio sono tuoi alleati.



3 ELEMENTI DA GDR. Piena libertà decisionale per portare la trama dove desideri, in base alle scelte che farai durante il gioco.

■ **Potrai modificare ogni cosa** di Thorton: aspetto, armi, equipaggiamento... Ogni scelta si rifletterà nel gioco.



■ **Potrai avanzare come un treno sparando senza sosta, ma spesso un po' di discrezione e qualche assassinio silenzioso saranno più efficaci.**



■ **Ci sono decisioni che cambieranno radicalmente la trama.** Secondo i ragazzi di Obsidian, ci sono la bellezza di 30 differenti finali.



■ **Oltre a un vasto arsenale, potrai contare su tecniche di combattimento corpo a corpo.** Di fatto, queste saranno più efficaci di un fucile d'assalto...



Alpha Protocol è un gioco d'azione con una certa influenza da GdR, sia per quanto riguarda le decisioni che per ciò che concerne lo sviluppo del personaggio.

sti decidere di lasciarlo andare. Tutti i personaggi che lascerai in vita, inoltre, potranno influenzare la trama in seguito (nel bene o nel male). Inoltre, a seconda di quello che dirai durante le conversazioni, potrai migliorare o peggiorare i rapporti con i vari PNG. Ma la tua abilità oratoria o la furtività non dipendono solo dalle tue decisioni o dalla tua abilità, bensì anche da punteggi che potranno

essere migliorati tramite l'esperienza. Come in un GdR, potrai sviluppare e migliorare il tuo agente come preferisci, "pommando" le sue capacità di combattimento, le sue abilità stealth o le sue conoscenze tecnologiche. In altre parole, starà completamente a te decidere come condurre il gioco.

Un altro elemento interessante di Alpha Protocol è proprio il modo nel

quale puoi variare la giocabilità: puoi agire silenziosamente come un ninja, oppure fare irruzione spaccando tutto come Schwarzenegger e sparando a qualsiasi cosa si muova. Potrai rubare informazioni e password grazie alle tue capacità da hacker, oppure utilizzare i numerosi gadget a tua disposizione per aprirti un varco in maniera più o meno spettacolare. A volte, con un po' di

persuasione, potrai facilmente evitare di sparare anche un solo colpo. Un vero peccato che la IA dei nemici lasci molto a desiderare, un difetto che finisce con il pesare molto sul livello complessivo del titolo. Inoltre, durante gli scontri il combattimento corpo a corpo è eccessivamente incoraggiato, al punto che in genere è preferibile avanzare nel gioco senza usare le armi da fuoco.

CREA LA TUA SPIA PERFETTA

Alpha Protocol ti permette di cambiare ogni aspetto del tuo personaggio, sia estetico che riguardante le sue capacità e attitudini.



ESPERIENZA. Nelle missioni guadagnerai esperienza che potrai usare per migliorare le abilità o per guadagnarne di nuove.



SPECIALIZZAZIONI. Ad un certo punto del gioco, potrai specializzare Thorton, facendolo: spia, ingegnere, commando o agente.



EQUIPAGGIAMENTO. Potrai acquistare ogni genere di equipaggiamento e modificare le armi con silenziatori, mirini e altri accessori.



■ **Ci sono minigiochi per forzare le serrature, hackerare i computer, disattivare allarmi...** ma tutti molto simili.



■ **Le missioni si svolgeranno a Roma, in Russia, in Medio Oriente...** e gli scenari sono molto vari (basi militari, yacht, ville...).



■ **Anche se la furtività sarà molto utile, non ti aiuterà in situazioni particolari** (come quando devi affrontare un carro armato)...



■ **Il gioco è molto longevo**, dato che potrai giocarlo molteplici volte per vedere i numerosi finali che cambieranno in base alle decisioni prese.



■ **Come ogni spia che si rispetti**, Thorton ha a che fare con bellissime ragazze. Il rapporto con loro cambia a seconda di ciò che dirai e farai.



■ **Graficamente il gioco non è impressionante**, con animazioni discrete e modelli limitati.



Le missioni potranno essere svolte con diversi tipi di approccio. Occhio ad avere l'equipaggiamento adatto.



» **Per quanto riguarda il comparto grafico**, spiace constatare che non si tratti di nulla di impressionante. Gli scenari sono vari (Russia, Taipei, Roma, Arabia Saudita...) ma, anche se gli esterni sono belli, gli in-

terni sono molto spogli. Le animazioni non sono molto curate e i modelli appaiono poco definiti. Come gioco d'azione c'è sicuramente molto di meglio, sia tecnicamente e a livello di giocabilità. Tuttavia, *Alpha Protocol* è

più che un semplice action, e i suoi pesanti difetti non possono eclissare completamente il divertimento nello scoprire le varie svolte di trama causate dalle scelte differenti. Pur con l'avvertenza che si tratta di un titolo largamente imperfetto, consigliamo di dargli uno sguardo, se possibile. Agli appassionati del genere potrebbe piacere. ●



■ **L'Intelligenza Artificiale dei nemici è carente** e tende a rovinare momenti che sarebbero altrimenti pieni di tensione.



■ **I minigiocchi richiederanno abilità e spirito d'osservazione**: di solito hanno un tempo limite e, fallendoli, si fa scattare l'allarme.

» RIFLETTI BENE, PRIMA DI AGIRE

Alpha Protocol ti lascia molta libertà... ma attento, perché ogni decisione presa avrà delle serie ripercussioni.



SCEGLI LA MISSIONE. Normalmente potrai scegliere quale missione fare e, in tutti i casi, potrai decidere come portarla a termine.



DECISIONI VITALI. Lasciarlo in vita o farlo fuori... dipende da te. In tutti i casi, quello che farai potrà cambiare la trama futura.



ATTITUDINE. A seconda delle tue risposte guadagnerai la fiducia o l'ostilità dei diversi personaggi che incontrerai nel gioco.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Buona libertà nell'approccio e numerosi finali disponibili.

» DIFETTI

↓ Tecnicamente poco impressionante. La penosa IA nemica guasta il divertimento.

Ti piacerà + di...

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



Ti piacerà + di...

THE BOURNE CONSPIRACY



79

» GRAFICA

Non male gli scenari. Animazioni e modelli deludenti.

82

» SONORO

Buona colonna sonora, doppiaggio soddisfacente.

73

» DIVERTIMENTO

La IA nemica riesce a rovinare irrimediabilmente qualsiasi scena d'azione.

86

» LONGEVITÀ

Rigiocabilissimo, grazie all'enorme numero di finali alternativi.

VOTO

79

Un gioco di spionaggio a metà tra GdR, azione e stealth, ma con alcuni difetti che rovinano non poco l'esperienza. Peccato.

Pagina mancante (pubblicità)



3

Genere
GUIDA
Sviluppatore
UNITED FRONT GAMES
Produttore
SONY
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
1080P
Installazione
3865 MB
Giocatori
1-4
Online
1-12
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.MODNATION.COM

■ *ModNation Racers* è uno spassoso gioco di guida arcade basato sulla competizione più infuocata e sulla creazione e condivisione di kart, piloti e circuiti.



I PICCOLI GRANDI PILOTI SONY SCENDONO IN PISTA

ModNation Racers

Gioca, crea, condividi. La filosofia di *LittleBigPlanet* passa alle quattro ruote in un divertente gioco di kart ricco di opzioni.

Il miglior gioco di kart di tutti i tempi è indiscutibilmente il mitico *Super Mario Kart*, uscito su Super NES nel lontano 1992. Molti hanno cercato di inseguire lo stesso successo, anche se pochissimi sono riusciti a offrire qualcosa di altrettanto divertente. Il migliore è sicuramente *Crash Team Racing* per PSone, risalente al 1999 e firmato da

Naughty Dog, ma da allora non si è più visto un titolo del genere che avesse davvero una personalità propria sulle console Sony. Almeno fino ad ora.

ModNation Racers offre folli gare di kart che, a prima vista, non potrebbero apparire più classiche: power-up, ostacoli, salti e una grafica colorata

e simpatica sono, dopotutto, gli elementi distintivi del genere, e su questi fronti il gioco non offre alcuna sorpresa. La particolarità del titolo Sony sta però nell'applicazione della filosofia "gioca, crea, condividi", che ha già a suo tempo costituito l'anima di un titolo rivoluzionario e di immenso successo come *LittleBigPlanet*, a un gioco di

corse. Oltre a gareggiare da solo o con gli amici, quindi, potrai personalizzare il tuo pilota come preferisci, e creare kart e circuiti condividendoli in Rete con altri giocatori.

Le gare, per un massimo di 12 piloti online, si svolgono, come già ricordato, se-

» GARE DI KART IN ESCLUSIVA PER PS3



1 TUTTI IN PISTA. Fino a 12 piloti si contendono il primo posto in gare senza esclusione di colpi. E con un controllo facile facile.



2 SENZA PIETÀ. Impara a usare i vari power-up, il turbo e gli scudi per creare il massimo fastidio agli avversari senza finire fuori gara.



3 OCCHIO! Le piste sono disseminate di ostacoli, rampe nascoste, salti e quant'altro. Approfittane e semina gli avversari.

■ I Mods di *MNR* ricordano vagamente i Sackboy di *LittleBigPlanet*, anche se mancano del loro immediato carisma.



■ Come capita spesso in titoli di questo genere, potrai usare diverse "armi" durante la gara, dai missili al turbo alle scariche elettriche.



■ Le piste sono varie e ben disegnate, con ambientazioni che vanno dalle rovine ai boschi, fino a spiagge, deserti e montagne.



■ La grafica è molto graziosa, ma qualitativamente non impressiona. E i tempi di caricamento sono veramente biblici.



ModNation Racers offre spassose gare di kart con la possibilità di creare e condividere piloti, piste e vetture.



■ Derapando e sfruttando la scia dei rivali riempi la barra del turbo, che serve anche ad attivare lo scudo.



■ Oltre alle gare online per 12 giocatori, ModNation Racers offre sfide per un massimo di quattro giocatori a schermo condiviso.



■ Potrai scegliere se utilizzare subito i power up o conservarli e accumularli per un effetto più devastante.

TANTE OPZIONI PER CREARE

In *MNR* potrai creare e modificare ogni singolo elemento del gioco, grazie a un editor ricco di opzioni.



MODS. Sono i piloti di *MNR*, e potrai crearne quanti ne vuoi, come vuoi, personalizzandoli con texture, abbigliamento e oggetti vari.



KART. Idem dicasi per i kart, che potrai praticamente disegnare da zero, modificando poi le varie parti.



PISTE. Come in *LittleBigPlanet*, potrai creare i tuoi scenari personalizzati, anche se *LBP* offre più possibilità.

condo la formula classica del genere. I controlli, semplici ma efficaci, permettono di sfruttare agevolmente i vari power up che andrai raccogliendo lungo il tracciato, che potrai utilizzare subito o, in alternativa, accumulare fino a tre livelli di potenza per ciascuna arma e sferrare un attacco devastante al momento giusto. Per difenderti dai tuoi avversari, potrai sfruttare la stessa barra del turbo, da

riempire nel "solito" modo (derapate, scie e altre evoluzioni) e da utilizzare per la classica "spintarella" o per alzare temporaneamente uno scudo attorno al tuo kart. Inoltre, come da copione, potrai far "saltellare" il tuo kart e scartare lateralmente per urtare gli avversari.

Anche le modalità non potrebbero essere più classiche, con la presenza di un Torneo (e annessi

obiettivi extra sulla pista), gare singole, corse a tempo e, naturalmente, il multiplayer. Proprio le sfide con gli amici rappresentano il cuore di *MNR*, visto che le modalità in singolo, oltre a non essere molto numerose, esauriscono in fretta il loro potenziale. Potrai giocare a schermo condiviso sulla stessa console con altri tre amici, oppure affrontare gare online per un massimo di 12 giocatori. Il vero poten-

ziale per la community del gioco, però, sta tutto nella possibilità di condividere le tue creazioni con gli altri giocatori, in maniera molto simile a quanto avviene in *LittleBigPlanet*. Potrai creare e modificare liberamente ogni minimo dettaglio dei tuoi piloti, kart e circuiti, tramite un editor semplice ma ricco di potenziale che ti permette di dare forma alle tue creazioni sfruttando l'enorme



■ Come negli ultimi *Gran Turismo*, non manca una modalità Foto. Potrai "congelare" la gara quando vuoi, ruotare l'inquadratura, zoomare...



■ Le gare offrono anche un tocco di strategia: vuoi usare il Turbo per una "spintarella o conservarlo per difenderti?"



■ I controlli sono semplici ma efficaci. Come da copione, potrai "saltellare" o scartare di lato durante la gara.



» quantità di elementi, oggetti e texture che saranno disponibili fin dall'inizio, più naturalmente quelli che sbloccherai nel corso del gioco e quelli acquistati sullo Store. La tua immaginazione è l'unico limite. Naturalmente, potrai condividere i tuoi oggetti online e scaricare e valutare quelle degli altri giocatori, e visualizzare la classifica

ModNation Racers è pensato per la community, sia nell'Online che per la condivisione di oggetti con gli altri utenti.

delle creazioni più votate.

Graficamente, MNR è prevedibilmente simpatico e colorato. I personaggi, però, mancano decisamente del carisma immediato dei Sackboy di *LittleBigPlanet*, e si se-

gnalano diversi problemi di fluidità e, soprattutto, dei tempi di caricamento biblici, nonostante il gioco richieda una corposa installazione. Altro aspetto che abbiamo gradito poco sono i commenti durante le ga-

re, caratterizzati da un senso dell'umorismo francamente irritante (un po' alla Buzz!, tanto per intenderci). Nonostante questo, però, se cerchi un gioco di guida leggero e divertente, o sei un fan dei giochi di kart, ti consigliamo di provarlo. I personaggi non avranno molto carisma, ma non è detto che quello non possa mettercelo tu... ●



■ Le opzioni di creazione sono quasi infinite. Non mancano adesivi di vario genere, tra cui alcuni a sfondo "politico".



■ Giocando da solo non ti durerà molto a lungo, anche se completare tutte le sfide extra in tutte le gare non è impresa da poco.

» CONDIVIDERE È BELLO

Come in *LittleBigPlanet*, potrai condividere le tue creazioni con la community e scaricare quelle degli altri giocatori.



CREA. Migliore sarà la tua creazione, più successo riscuoterà presso gli altri giocatori. L'unico limite è, ovviamente, la tua fantasia.



CONDIVIDI. Decidi se la tua "creatura" può essere modificata dagli altri giocatori. Scala la classifica dei migliori Mods, kart e circuiti.



GIOCA. Scarica le creazioni degli altri giocatori e divertiti. E non dimenticare di votare le tue preferite!

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Gare divertentissime e milioni di possibilità per creare, personalizzare e condividere.

» DIFETTI

↓ Diverti problemi tecnici, lunghi tempi di caricamento. In singolo non è divertente.

Ti piacerà + di...

SONIC & SEGA ALL STARS RACING



Ti piacerà + di...

WIPEOUT HD



86

» GRAFICA

Simpatia come da copione, ma in gara è poco fluida.

84

» SONORO

Buon doppiaggio, ma le musiche tendono a ripetersi.

92

» DIVERTIMENTO

Le gare sono divertenti, e gli editor soddisfacenti e facili da usare.

94

» LONGEVITÀ

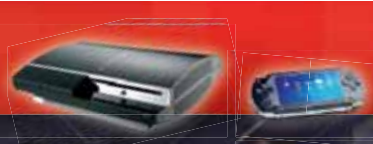
In singolo dura poco, ma tra multi ed editor diventa quasi infinito.

VOTO

90

Un gioco di kart divertente e con la possibilità di creare e condividere qualsiasi elemento. Peccato per i problemi tecnici.

Pagina mancante (pubblicità)



16

Genere
AZIONE
Sviluppatore
SEGA STUDIO USA
Produttore
SEGA
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo PS3
€ 62,90
Prezzo PSP
€ 39,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
1020 MB
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.SEGA-ITALIA.COM/IRONMAN2/IT

■ **Iron Man 2 è un action game** orrido persino per gli standard dei giochi su licenza.



■ **Molto spesso è più conveniente** prendere a calci e pugni i nemici piuttosto che colpirli con missili ed esplosioni.



■ **Il livello di difficoltà è molto basso.** Con un po' d'attenzione puoi completare il gioco senza usare potenziamenti.

L'EROE DI FERRO HA PORTATO I RINFORZI

Iron Man 2 The Videogame

Non tutti i miliardari pensano solo a sposare modelle e comprare squadre di calcio...



C'era davvero bisogno di un nuovo, goffo capitolo nella triste storia dei "cinegiochi"? *Iron Man 2* è un prodotto che, senza il fascino di metallo di Tony Stark, sarebbe letteralmente invendibile. Perché realizzato evidentemente con tempistiche degne di un gioco in Flash, ma soprattutto perché incapace di

intrattenere anche solo per qualche minuto.

Gli eventi narrati nel gioco si svolgono subito dopo quelli della recente pellicola cinematografica. A differenza del primo videogioco, quindi, non c'è alcun rischio di rovinarsi la visione del film. Almeno questo... Nei panni di Iron Man o War Machine dovrai vedertela con otto missioni (quattro ore di gioco) caratterizzate da un livello di difficoltà risibile (la

IA nemica è pressoché assente) e rese frustranti da una telecamera che rende una impresa anche la più semplice acrobazia.

Tecnicamente, il gioco è un vero insulto alla potenza di PS3, dai modelli poligonali grossolani al doppiaggio italiano, recitato in malo modo e sincronizzato anche peggio. In un mondo ideale, roba simile non dovrebbe raggiungere neanche gli scaffali. **D**

» IRON PSP

Nonostante si tratti comunque di un titolo insufficiente, *Iron Man 2* per PSP riesce a intrattenere più della versione per PS3.



1 MA ANCHE NO. Anche questa versione non eccelle dal punto di vista tecnico



2 GUARDAROBA. Per collezionare tutte le armature devi completare più volte il gioco.

VOTO 55

■ **Nel gioco non c'è alcuno spazio** per la caratterizzazione del protagonista e il doppiatore non è quello originale.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Nessuno. Raramente si è visto qualcosa di così terribile.

» DIFETTI

↓ Grafica, meccaniche, audio, longevità. Ne avessero azzeccata una.

44

» GRAFICA
Indietro di una generazione e mezza.

45

» SONORO
Il doppiaggio è assolutamente da dimenticare.

46

» DIVERTIMENTO
Telecamera e controlli disastrosi, meccaniche scarse.

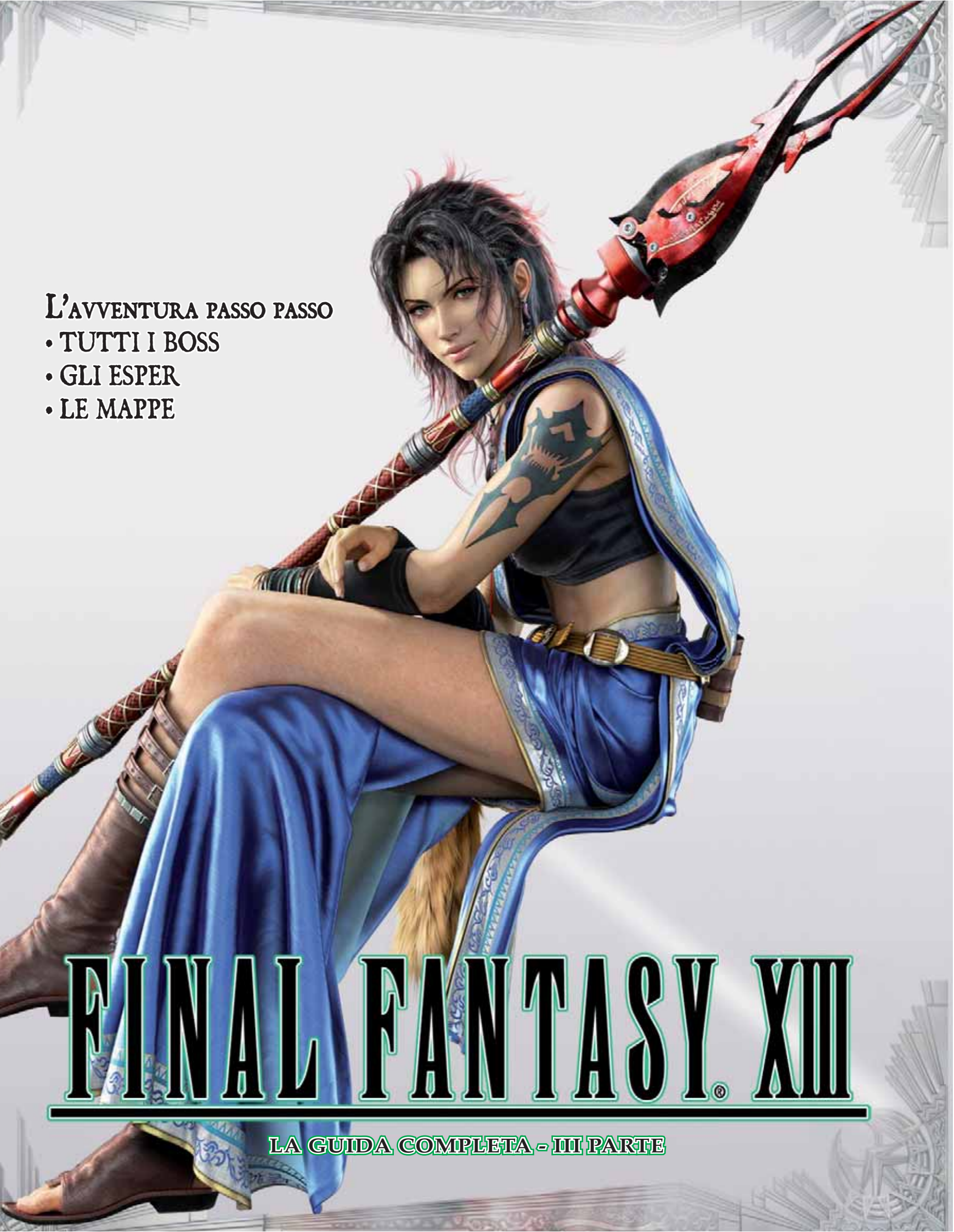
44

» LONGEVITÀ
4 ore in tutto. Imbarazzante sotto ogni profilo.

VOTO

42

Inutile usare giri di parole, *Iron Man 2* è un pessimo videogioco, sconsigliato anche ai fan più accaniti dell'uomo di ferro.



L'AVVENTURA PASSO PASSO

• TUTTI I BOSS

• GLI ESPER

• LE MAPPE

FINAL FANTASY XIII

LA GUIDA COMPLETA - III PARTE

INDICE

CAPITOLO XI.....	53
CAPITOLO XII.....	53
EVOLUZIONE ARMI.....	54
CAPITOLO XIII.....	63
CAPITOLO XIV	64





GIOCO DI RUOLO
SQUARE ENIX
€ 59,00
ITALIANO

ANDIAMO ALLA SCOPERTA DI UN MONDO MAGICO

Final Fantasy XIII

Terza e
ultima
parte

Concludiamo finalmente il viaggio in questo fantastico mondo. Speriamo di averti aiutato a configgere i nemici più duri e a non tralasciare nulla di importante. Al prossimo capitolo!

CAPITOLO 11: VALLIS MEDIA (PARTE II)

F. OERBA

- **MISSIONE DEL CAPITOLO:** Sconfiggere Baldanders.
- **CONSIGLIO:** Non è obbligatorio, ma cerca di trovare tutti i componenti necessari per riparare il robot Bhakti
- **FORMAZIONE:** Raid Inesorabile

Giunto nel villaggio potrai esaminare alcuni oggetti non indicati nella mappa che ti permetteranno di approfondire il passato dei tuoi amici.

Al secondo piano della seconda casa incontrerai Bhakti, il robot di Vanille. Esaminandolo potrai affrontare un minigioco (1) nel quale dovrai recuperare tutti i componenti necessari per riparare il piccolo automa. Per la precisione si tratta di cinque elementi, sparsi per il villaggio e indicati sulla mappa. In caso di dubbio, basta aprirla ed esaminare i punti di interesse. Troppo facile, giusto? Ad ogni modo, eliminando i Cie'th che bazzicano nei paraggi otterrai alcuni oggetti.

Una volta recuperati i cinque componenti, ritorna nella stanza in cui hai incontrato il robot e osserva la scena attentamente. Dopo aver ottenuto un

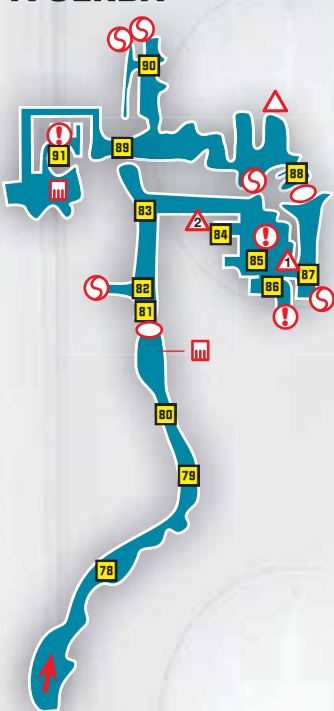
dono speciale, potrai vedere le visioni del piccolo amico di Vanille e scoprire certe cose, quasi tutte relative a Gran Pulse.

Quando avrai sconfitto Baldanders per la seconda volta, osserva la scena e quindi avanza verso il punto indicato sulla mappa. Potrai salire sull'astronave che ti porterà su Eden.

NEMICO: BALDANDERS

Se non hai ignorato i precedenti suggerimenti di questa guida, non avrai difficoltà a battere questo nemico una seconda volta. Per prima cosa usa una formazione con uno o più sinergisti per alzare le difese del gruppo. In questo modo i suoi attacchi non ti faranno troppo male. Appena possibile attacca con **Raid Inesorabile** per mandare in crisi Baldanders e quindi usa una formazione come **Aggressione** per far sì che gli attaccanti lo danneggino. Quando sta per eseguire l'attacco **Risata di Thanatos** adotta una formazione difensiva per curare i membri del gruppo e quindi ripeti la procedura. (2) In caso di pericolo ricorda che puoi utilizzare la tecnica **Megaene** per risanare tutto il gruppo. Terminato lo scontro otterrai 100.000 PC e l'espansione del cristallium.

F. OERBA



78 Nosferatu	Scanner
79 Taksim	89 Nosferatu
80 Taksim	Larva x3
81 Nosferatu	90 Chonchon x2
82 Taksim	Baital e oggetto
Nosferatu	Burattino moguri
Perovskite	Pleiadi
83 Nosferatu	91 Taksim x3
Varcolaci	Cambio di livello
Sequenza	92 Spilla controfuoco
84 Baital	Oggetto
85 Larva x4	93 Larva x2
Chonchon x2	Varcolaci x2
86 Baital	94 Baital
Esaminare = Minigioco	95 Nimrod
Oggetto	96 Varcolaci x2
87 Larva	97 Varcolaci x2
Nosferatu	98 Larva x3
Ailanthus	Nosferatu
Oggetto	99 Coltre eterea
88 Nosferatu e oggetto	Sequenza e combattimento con Baldanders



CAPITOLO 12: EDEN

- **MISSIONE DEL CAPITOLO:** Entra nella Culla di Orphan
- **CONSIGLIO:** Spendi i punti cristallium per potenziare i personaggi.
- **FORMAZIONE:** Attacco delta

Al termine di una impressionante sequenza in CG dovrai affrontare un nuovo nemico con l'aiuto di Odin, l'Esper di Lightning. Si chiama Guardiano Anavatapta, e si sconfigge usando semplicemente il comando **Autogestalt**. Dopo il combattimento vedrai un video che mostra l'invasione di Eden da parte delle creature di Pulse... più altre cose che ti lasciamo scoprire da solo.

Quando riacquisti il controllo dei personaggi, salva e avanza lungo il circuito di gara. Raggiunta l'autostrada combatterai contro una serie di nemici moderatamente ostici. La formazione **Attacco delta** è la più indicata. Rag-

giunto l'ascensore preparati ad affrontare uno dei nemici più imponenti del gioco: l'Adamanchelys (1). Se hai difficoltà non esitare ad usare l'Esper Odino dal momento che il bestione è debole verso l'elemento tuono.

Andando avanti noterai che i nemici da affrontare saranno sempre più ostici. Il nostro consiglio è quello di usare la **Coltre celante** per attaccarli di sorpresa e, nel caso di gruppi misti, cerca di eliminare prima i mostri e quindi eventuali soldati. Se ci sono più mostri, abbatti prima il più forte.

Andando ancora avanti i nemici diventeranno ulteriormente più duri, ma non scoraggiarti. Piuttosto, approfittane per far pratica in vista del nemico finale del capitolo. Molto nemici richiedono tecniche specifiche per essere sconfitti, e la maggior parte (co-

me gli Humbaba e gli Juggernaut) anche molto pazienza. Un piccolo dettaglio. Entrando nell'edificio principale alla fine del Terminal Levitato (per inciso, evita a tutti i costi l'Adamanchelys che trovi nei paraggi perché non sei ancora pronto), vedrai due sfere, ma potrai aprirne solo una. Scegli quella di sinistra contenente gli acceleratori di particelle. Sono molto più preziose del Chocobo di peluche presente nell'altra.

NEMICO: UBRIS

Si tratta di un nemico un po' difficile da abbattere, ma ti diremo ciò che ti serve sapere per riuscirci. Prima di tutto prepara l'**Optimum Protezione perenne** e usalo all'inizio dello scontro per proteggere il gruppo. Quindi usa **Attacco delta** e **Sfida congiunta** per innescare la crisi. Fatto questo, procedi con **Attacco delta** e curati con **Fenice** quando la crisi sta per terminare. Ripetere per vincere.

NEMICO: UBRIS 2

Il secondo incontro con Ubris prevede l'impiego della medesima strategia vista nel precedente, ma con una dose extra di pazienza e attenzione. Il momento migliore per attaccare è durante la fase aerea del nemico, ma fai attenzione al suo attacco più potente: **Rappresaglia**. Usa la formazione **Fenice** poco prima di incassarlo e rinnova gli effetti di protezione appena noti che stanno per esaurirsi.



>> EVOLUZIONE DELLE ARMI

Come detto all'inizio di questa guida, per potenziare armi ed equipaggiamenti è necessario usare dei materiali specifici presso l'officina accessibile attraverso i terminali di salvataggio. Una volta raggiunto il massimo livello di esperienza, però, è possibile proseguire usando dei catalizzatori.

I catalizzatori sono minerali recuperabili presso sfere, al termine di alcuni combattimenti o dissotterrando i tesori dei chocobo. Una volta che l'arma o l'accessorio che si intende potenziare ha già raggiunto il massimo livello (indicato da una icona a forma di stella), entra nell'officina, seleziona

"Modifica" e vedrai un elenco dei catalizzatori con cui è possibile potenziare ulteriormente l'equipaggiamento selezionato. Qui di seguito riportiamo i dettagli del caso, vale a dire i catalizzatori necessari per ogni arma e le forme in cui queste si convertono.

ARMI DI LIGHTNING

Prima Forma	Catalizzatore	Seconda Forma	Catalizzatore	Terza Forma
Lama infuocata	Perovskite	Fiamma magnum	Trapezoedro	Omega Weapon
Lama dinamica	Adamantite	Lama ignea	Trapezoedro	Omega Weapon
Carabina affilata	Perovskite	Carabina tagliente	Trapezoedro	Omega Weapon
Salvatrice	Hihirinoke	Epoepa	Trapezoedro	Omega Weapon
Gladius	Uraninite	Helter-Skelter	Trapezoedro	Omega Weapon
Organix	Cobaltite	Apocalypse	Trapezoedro	Omega Weapon
Haute caire	Uraninite	Durandal	Trapezoedro	Omega Weapon
Cuor di leone	Hihirinoke	Ultima Weapon	Trapezoedro	Omega Weapon

NOTA: RACCOMANDIAMO HAUTECLAIRE

ARMI DI SNOW

Prima Forma	Catalizzatore	Seconda Forma	Catalizzatore	Terza Forma
Orso selvatico	Perovskite	Orgoglio selvaggio	Trapezoedro	Save the queen
Cuore di cavaliere	Hihirinoke	Emblema d'onore	Trapezoedro	Save the queen
Cuore ribelle	Uraninite	Emblema di lotta	Trapezoedro	Save the queen
Cerchio energetico	Hihirinoke	Spirito irruente	Trapezoedro	Save the queen
Marchio di belva	Uraninite	Spirito eretico	Trapezoedro	Save the queen
Ruota liminale	Hihirinoke	Indomita	Trapezoedro	Save the queen
Sole perenne	Perovskite	Sole di mezzanotte	Trapezoedro	Save the queen
Tao protettivo	Adamantite	Fama imperitura	Trapezoedro	Save the queen

NOTA: RACCOMANDIAMO RUOTA DELLA MORTE

ARMI DI SAZH

Prima Forma	Catalizzatore	Seconda Forma	Catalizzatore	Terza Forma
Vega	Perovskite	Altair	Trapezoedro	Eclisse totale
Spica	Hihirinoke	Sirio	Trapezoedro	Eclisse totale
Deneb	Perovskite	Canopo	Trapezoedro	Eclisse totale
Rigel	Uraninite	Polaris	Trapezoedro	Eclisse totale
Aldebaran	Cobaltite	Sadalmelik	Trapezoedro	Eclisse totale
Pleiadi	Perovskite	Hiades	Trapezoedro	Eclisse totale
Antares	Uraninite	Formalhaut	Trapezoedro	Eclisse totale
Procione	Materia Oscura	Betelgeuse	Trapezoedro	Eclisse totale

NOTA: RACCOMANDIAMO RIGEL

ARMI DI VANILLE

Prima Forma	Catalizzatore	Seconda Forma	Catalizzatore	Terza Forma
Ramo da cattura	Perovskite	Ramo da caccia	Trapezoedro	Nirvana
Ferula di tigre	Cobaltite	Ferula di drago	Trapezoedro	Nirvana
Asta lenitiva	Adamantite	Asta medica	Trapezoedro	Nirvana
Ala perlacea	Perovskite	Ala arcobaleno	Trapezoedro	Nirvana
Ramo di spine	Perovskite	Ramo di Orochi	Trapezoedro	Nirvana
Mistilteinn	Hihirinoke	Bastone delle Erinni	Trapezoedro	Nirvana
Stelo di belladonna	Uraninite	Stelo di molboro	Trapezoedro	Nirvana
Ailanthus	Uraninite	Abraxas	Trapezoedro	Nirvana

NOTA: RACCOMANDIAMO FERULA DI TIGRE

ARMI DI FANG

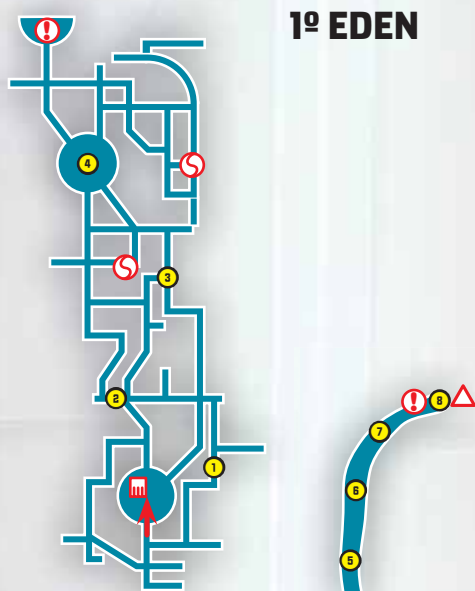
Prima Forma	Catalizzatore	Seconda Forma	Catalizzatore	Terza Forma
Lancia affilata	Perovskite	Lancia mortale	Trapezoedro	Lancia di Cain
Lancia del dragone	Uraninite	Corno di drago	Trapezoedro	Lancia di Cain
Partigiana	Perovskite	Rhomphaia	Trapezoedro	Lancia di Cain
Shamanix	Uraninite	Lancia eretica	Trapezoedro	Lancia di Cain
Punitrice	Hihirinoke	Forbice fatale	Trapezoedro	Lancia di Cain
Lancia di Pandora	Hihirinoke	Lancia di Calamity	Trapezoedro	Lancia di Cain
Nimrod	Uraninite	Venus	Trapezoedro	Lancia di Cain
Gae Bolg	Hihirinoke	Gungnir	Trapezoedro	Lancia di Cain

NOTA: RACCOMANDIAMO NIMROD

ARMI DI HOPE

Prima Forma	Catalizzatore	Seconda Forma	Catalizzatore	Terza Forma
Ala vibrante	Uraninite	Squarciacielo	Trapezoedro	Nue
Occhio di falco	Perovskite	Artiglio d'aquila	Trapezoedro	Nue
Otshirvani	Hihirinoke	Urubutsin	Trapezoedro	Nue
Ninurta	Perovskite	Jatayu	Trapezoedro	Nue
Vidofnir	Hihirinoke	Hresvelgr	Trapezoedro	Nue
Simurgh	Uraninite	Tezcatlipoca	Trapezoedro	Nue
Malphas	Perovskite	Naberius	Trapezoedro	Nue
Alicanto	Uraninite	Caradrio	Trapezoedro	Nue

NOTA: RACCOMANDIAMO MALPHAS



1° EDEN

- 1 Varcolaci x2
- 2 Varcolaci x2
- 3 Varcolaci x3
- 4 Cuor di leone
- 5 Corazzato Kuerassier
- 6 9240 guil
- 7 Sequenza e cambio di livello
- 8 Gendarme x5
- 9 Difensore del Sanctum
- 10 Guardia urbana CG x2
- 11 Gepard vajra x4
- 12 Sequenza e molti nemici
- 13 Paladino del Sanctum x2
- 14 Corazzato Kuerassier
- 15 Interruttore e sequenza re behemoth
- 16 Orobon x2
- 17 Orobon x2
- 18 Orobon x3 behemoth
- 19 Cuore ribelle
- 20 Anfisbena
- 21 Gepard vajra x2
- 22 Gepard vajra x3
- 23 Gendarme CG x2
- 24 Protobehemoth
- 25 Otshirvami
- 26 Sequenza e scontro con Ubris
- 27 Ascensore

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

2° GIARDINI DI SIREN



3° TERMINALE LEVIATANO



- | | | |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Antares Ⓢ Humbaba x2 Ⓢ Juggernaut Ⓢ Humbaba Ⓢ Juggernaut Ⓢ Humbaba x2 Ⓢ Sequenza Ⓢ Adamanchelys Ⓢ Difensore del Sanctum Artigliere del Sanctum | <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Difensore del Sanctum Artigliere del Sanctum Ⓢ Humbaba Ⓢ Chocobo di peluche Ⓢ Acceleratore di particelle x6 Ⓢ Humbaba Ⓢ Artiglio divino x12 Ⓢ Artiglio divino x17 Ⓢ Difensore del Sanctum Artigliere del Sanctum x2 Ⓢ Difensore del Sanctum x2 Artigliere del Sanctum x2 | <ul style="list-style-type: none"> Ⓢ Attivare Ⓢ Mistilteinn Ⓢ Sacrificium x2 Ⓢ Sacrificium x2 Ⓢ Sacrificium x2 Custode Shuillian Ⓢ Sacrificium x2 Ⓢ Coltre etera Ⓢ Sequenza e nemico Ubris (2) Ⓢ Attivare "Torre centrale" |
|--|--|---|

- Ⓢ Sequenza e scontro con Adamanchelys
- Ⓢ Punitrice
- Ⓢ Gendarme CG x4
- Ⓢ Humbaba
- Ⓢ Cambio livello
- Ⓢ Cambio livello
- Ⓢ Humbaba Guardia urbana CG Difensore del Sanctum
- Ⓢ Varcolaci x2 Guardia urbana CG x2 Difensore del Sanctum
- Ⓢ Varcolaci x3
- Ⓢ Adamanchelys
- Ⓢ 15000 guil
- Ⓢ Gendarme CG x2 Difensore del Sanctum
- Ⓢ Adamanchelys
- Ⓢ Conduttore perfetto x5
- Ⓢ Protobehemoth Gendarme CG Difensore del Sanctum
- Ⓢ Nosferatu x2 Difensore del Sanctum Paladino del Sanctum x2
- Ⓢ Nosferatu x3 Difensore del Sanctum x2
- Ⓢ Anello di fiamme x2
- Ⓢ Gepard vajra x2
- Ⓢ Custode Shuillian
- Ⓢ Agente del Sanctum
- Ⓢ Acceleratore di particelle x6
- Ⓢ Gepard vajra x2
- Ⓢ Scanner
- Ⓢ Orobon x3 Agente del Sanctum x2
- Ⓢ Nosferatu x2
- Ⓢ Tyrannus
- Ⓢ Orobon x3
- Ⓢ Orobon x4
- Ⓢ Fregio del campione
- Ⓢ Nosferatu x3
- Ⓢ Tyrannus Custode Shuillian
- Ⓢ Sequenza

>> CAPITOLO 13: CULLA DI ORPHAN

• MISSIONE DEL CAPITOLO:

Avanza per il fal'Cie Eden e sconfiggi Orphan.

• **CONSIGLIO:** Sarà meglio avere il Cristallium al massimo livello di evoluzione.

• **FORMAZIONE DI PARTENZA:** Attacco delta

Prima di iniziare sappi che **dovrai affrontare un sacco di nemici** prima di raggiungere la sala in cui ti attende Orphan. Il che alla fine non è un male, dal momento che ti permetteranno di salire di livello. **Volendo potrai anche ritornare a Vallis Media** per condurre qualche missione di caccia utile al potenziamento del party. Ad ogni modo, se credi di essere pronto alla battaglia, procedi pure lungo il percorso prestabilito (ricorda che se non sai dove andare basta seguire le indicazioni... non puoi perderti).

Una volta aperti i cancelli noterai una zona da esaminare. ① Facendolo vedrai apparire due

piattaforme che conducono a due settori diversi dello scenario. Se si sceglie quello di destra (che porta al corridoio con il punto di salvataggio), si continua l'avventura. Quello di sinistra, invece, porta ad una zona più remota. Oltre ai nemici, infatti, qui troverai diverse sfere contenenti oggetti preziosi per l'evoluzione delle armi. Si vede che siamo vicini alla fine!

Esplora accuratamente la zona a cui conduce la piattaforma B, perché contiene diversi oggetti interessanti. Quando pensi di essere pronto, salva e raggiungi i punti indicati sulla mappa. Esaminali per accedere a delle aree alternative in cui ti troverai faccia a faccia con nemici alquanto ostici. Si tratta di veri e propri mini-boss secondari nella forma della coppia Jabberwocky e Bandersnatch, più Vlad e Tiamath, ciascuno offerrente preziosi oggetti e numerosi punti cristallium con cui potenziare il proprio gruppo.

Terminata questa serie di impegnativi combattimenti e raccolte tutte le sfere, potrai entrare nel portale che conduce alla stanza in cui ti aspetta Orphan.

NEMICO: JABBERWOCKY E BANDERSNATCH

Si tratta di un combattimento alquanto delicato, dal momento che il Bandersnatch è immune agli attacchi fisici e riduce i danni magici del 10%, mentre il Jabberwocky è immune alla magia e dimezza i danni fisici. ② Dai la priorità a quest'ultimo, usando un sabotatore con Deaegis, e quindi usa Attacco delta e Sfida congiunta fino a quando non lo avrai sconfitto. A questo punto, passando al Bandersnatch, usa Trimurti per ridurre la resistenza magica e infine abbattilo con la formazione Raid inesorabile. Al termine del combattimento otterrai la bellezza di 32000 PC, decisamente utili per conquistare i poteri mancanti all'interno del cristallium.

NEMICO: VLAD

Prima di attaccare il tuo nemico prepara il gruppo con un sinergista, di modo che siano tutti protetti e potenziati a dovere e abbiano maggiori chances di sopravvivere e di fare un maggior numero di danni. A questo punto usa la formazione Attacco delta. Quando Vlad esegue Caducità e quindi dissolve i potenziamenti sollevati dal sinergista, ritorna ad una formazione difensiva come Protezione perenne, che ti permetta di recuperare le tue protezioni senza subire troppi danni nell'attesa. ③ In ogni caso, se il tuo party è ben potenziato ed equipaggiato già da prima del combattimento, non dovresti avere grossi problemi a far fuori questo nemico.

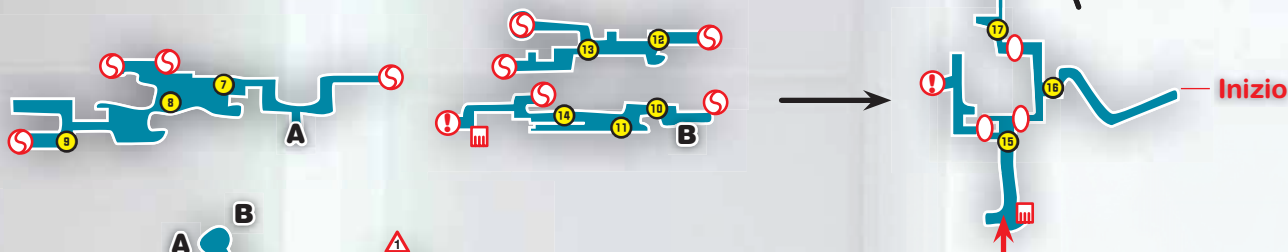
NEMICO: TIAMATH

Dimenticati completamente delle sentinelle in questo combattimento. Inno al Trismegisto è la formazione da usare all'inizio del

combattimento per potenziare tutto il gruppo quanto più rapidamente possibile, per aumentare le tue possibilità di successo. Una volta attivati tutti gli stati positivi, passa immediatamente ad una formazione super offensiva come Furia o Raid inesorabile affinché tutti i membri del gruppo arrechino danno al nemico. ④ Attenzione, però, perché Tiamath può combattere sia in terra che in aria. Quando è al suolo risulta estremamente vulnerabile ad attacchi condotti per mezzo della formazione Raid inesorabile, pertanto approfittane per alimentare la barra di Crisi. Gli attacchi di Tiamath non sono troppo potenti, e si limitano più che altro ad infliggere status alterati o a sollevare certe sue difese. Niente che un buon Sabotatore e un buon Sinergista non possano controbattere con facilità. Insomma, malgrado l'aspetto minaccioso, si tratta di un boss alquanto innocuo e difensivista. Sconfiggilo e passa oltre.

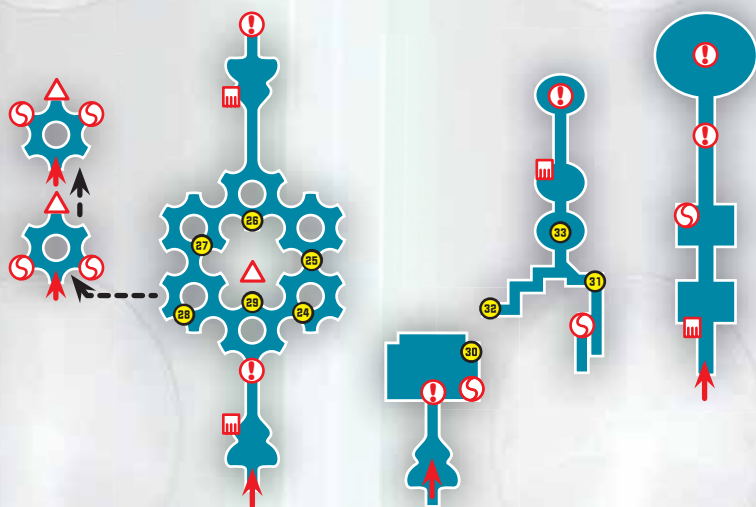


1ª CULLA DI ORPHAN



1 Sacrificium x4	8 Velorex Adler	17 Sacrificium x2
2 Sacrificium x3	9 Mitragliere tiger	Dragon x2
3 Sequenza	10 Acceleratore di particelle x2	18 Sacrificium x2
4 Vallis Media	11 Uraninite	Velorex Adler
5 Inattivo	12 Squama dell'ira x20	19 Tetracorona
6 Eden - Palazzo	13 Dragon	20 Cambio scenario
7 Sacrificium x2	14 Dragon x3	21 Dragon x3
8 Velorex Adler	15 Sacrificium x2	Velorex Adler
9 Velorex Adler	16 Lacrima sconsolata x9	22 Dragon x2
10 Scanner	17 Sacrificium x3	Temple del Sanctum
11 Mitragliere tiger	18 Anello di mistral	Seme di stellaria x6
12 Corona angelica	19 Dragon x2	23 Temple del Sanctum
13 Millerite	20 Shamanix	Temple del Sanctum
14 Esaminare	21 Esaminare e cambio scenario	Sacrificium
15 Sovralimentatore x4	22 Sacrificium	Rodocrosite
16 Velorex Adler	Velorex Adler	23 Temple del Sanctum
17 Conduttore perfetto x4	18 Sacrificium	Sacrificium x2
18 Turboelica x4	Dragon x3	24 Esaminare e scontro con Jabberwocky

2ª FAL'CIE EDEN



1 Sequenza	19 Interruttore pianta iniziale
2 Dragon x4	20 Esaminare e scontro con Vlad
3 Sacrificium x2	21 Sequenza e cambio scenario
4 Dragon x3	22 3000 guil
5 Sacrificium x3	23 Temple del Sanctum
6 Sacrificium x2	24 5000 guil
7 Mitragliere tiger	25 Jabberwocky
8 Mitragliere tiger	Bandersnatch
9 Temple del Sanctum	26 Vlad
10 Velorex Adler x2	27 Temple del Sanctum x3
11 Imbattibile	28 Contro con Tiamath
12 Interruttore prima pianta	29 Coltre eterea
13 Banda di adamantina	30 Sequenza
14 Simbolo fatato	31 Sequenza e scontro con Tiamath
15 Interruttore seconda pianta	
16 Elisir	
17 Hihirokane	

>> CAPITOLO 14: ORPHAN

- **MISSIONE DEL CAPITOLO:** Salvare il nido
- **CONSIGLIO:** Questa è l'ultima opportunità per salire di livello, vuoi tornando a Vallis Media usando i portali o intrattenendosi con i nemici della zona. Danno molti punti cristallium.
- **FORMAZIONE DI PARTENZA:** Carica distruttiva

Nel Vestibolo della Lode c'è un punto di salvataggio. Approfittane per acquistare oggetti che proteggano dalla magia Odio atavico di Orphan, vale a dire Code di fenice e Corone angeliche. Come in ogni Final Fantasy, il confronto con il boss finale non è mai una passeggiata. Pertanto è bene arrivare preparati. Un'altra precauzione è quella di potenziare le Corone angeliche in modo che diventino Corone sacre per resistere

meglio alla magia Odio atavico. Avanza fino al punto indicato sulla mappa per affrontare Baldanders. Inizia con una formazione tipo Vendetta di modo che un Sinergista protegga il gruppo mentre un Sabotatore riduce le difese del nemico. Baldanders eseguirà attacchi già noti, il più pericoloso dei quali è Risata di Thanatos. Quando vedi che si prepara ad eseguire questo attacco non esitare ad adottare una formazione altamente curativa come Fenice, Tutela veemente o Inno a Esculapio. Quando il gruppo è sano e protetto, alterna Attacco delta e Sfida congiunta per mandare Baldanders in Crisi. Quindi bastonalo con Raid inesorabile. Fai presto, perché se il combattimento si protrae per più di 20 minuti, Baldanders infliggerà Sentenza sul leader. E non è bello. Terminato il combattimento, osserva

la sequenza e preparati a conoscere Orphan.

NEMICO: ORPHAN

Ad inizio battaglia, metti un pausa e scegli Ricomincia. Questo perché ti devi assicurare di avere il gruppo adeguatamente allestito e le formazioni giuste. Ti consigliamo di scegliere come membri Lightning, Fang e Hope e come formazione predefinita Fenice. I primi attacchi di Orphan sono devastanti, pertanto è meglio essere pronti. Dopo esserti curato 1 passa alla formazione Trimurti per debilitare il nemico e al tempo stesso proteggere il gruppo. Per attaccare usa Furia e Raid inesorabile, ricordandoti di usare Fenice quando sei in difficoltà. Dopo essere stato sconfitto, Orphan cambierà forma. Ed è qui che comincia il bello.

NEMICO: ORPHAN (2)

All'inizio del combattimento Orphan ti infliggerà la magia Sentenza, il che significa che hai poco tempo per sconfiggerlo. Alterna Fenice e Raid inesorabile per difendere e attaccare. I suoi attacchi sono relativamente deboli, ma fastidiosamente frequenti. 2 Se vuoi puoi ridurre un po' la sua forza con un Sabotatore e aumentare le tue con un Sinergista. Continua così e Orphan dovrebbe cadere durante la terza Crisi.

LA FINE?

Il Cristallium si espanderà... significando che si continua a giocare! Aspetta la fine della sequenza conclusiva e salva quando viene data la possibilità. Carica questo salvataggio e ti ritroverai nei pressi dei portali visti prima di affrontare Orphan, grazie ai quali potrai completare tutte le missioni secondarie di Vallis Media. Ed hai anche un nuovo livello Cristallium da colmare, e un sacco di armi da migliorare...





FINAL FANTASY XIII



Play
generation

■ PSP ■ ETÀ: 16+ ■ MINIGIOCHI ■ TECMO ■ DISPONIBILE ■ € 39,90
■ INGLESE ■ 1 GIOCATORE ■ WWW.DEADORALIVEGAME.COM

Dead or Alive Paradise



■ Stringi amicizia con le ragazze di Dead or Alive e gioca con loro sulla spiaggia o in piscina.

L'estate è tempo di sole, mare e vacanze, anche per le eroine dei videogiochi. *Dead or Alive Paradise* trasferisce l'intero cast femminile dell'omonima saga di picchiaduro su un atollo tropicale. Dopo aver scelto la tua bellezza preferita, dovrai aiutarla a socializzare con le altre ospiti dell'isola, conquistando la loro simpatia tramite l'offerta di costumi e accessori. Tra una sessione di shopping e l'altra, c'è anche tempo per cimentarsi in sfide di equilibrio in piscina, in partite di beach volley o nel gioco d'azzardo. Oppure puoi rilassarti scattando foto alle fanciulle mentre prendono il sole. *DOA Paradise* è tutto qui, un gioco che scivola via impalpabile come la più superficiale delle cotte estive. ●



■ Al calar della sera potrai tentare la fortuna nel casinò dell'isola, che offre poker, black jack e slot machine.



GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
80	65	49	60
VOTO			
52			
Un paradiso di noia. Le meccaniche sociali sono limitate e ripetitive, i minigiochi grossolani nella realizzazione.			



■ PS3 ■ ETÀ: 3+ ■ SPORT ■ 505 GAMES ■ DISPONIBILE
■ € 59,90 ■ INGLESE ■ 1-4 GIOCATORI ■ WWW.BACKBREAKERGAME.COM

Backbreaker

Backbreaker punta a catturare il lato più fisico e spettacolare del football americano, mettendo da parte le velleità simulate e immergendoti nell'azione con una visuale a ridosso degli atleti. I contrasti sono calcolati in tempo reale, per un realismo fisico senza precedenti. ●



VOTO
72

Più immediato e spettacolare di Madden, *Backbreaker* è un'alternativa per chi desidera approcciarsi al genere.

■ PS3 ■ ETÀ: 18+ ■ AVV./AZIONE ■ ELECTRONIC ARTS ■ DISPONIBILE
■ € 69,90 ■ ITALIANO ■ 1-2 GIOC. ■ WWW.DANTESINFERNO.COM

Dante's Inferno: St. Lucia Edition

Questa nuova edizione di *Dante's Inferno* include l'avventura originale e due espansioni: il prologo giocabile *Selva oscura* e *I tormenti di S. Lucia*, con missioni giocabili online in cooperativa e un editor con cui allestire e condividere in Rete battaglie personalizzate. ●



VOTO
84

I nuovi contenuti aumentano la longevità del gioco, ma non risolvono i limiti strutturali e la scarsa originalità.

■ PSP ■ ETÀ: 3+ ■ SPORT ■ EA SPORTS ■ DISPONIBILE ■ € 39,90
■ ITALIANO ■ 1-2 GIOCATORI ■ WWW.WARNERHOMEVIDEO.IT

Mondiali FIFA Sudafrica 2010

Fatta eccezione per una sezione online ridimensionata, l'edizione PSP di *Mondiali FIFA Sudafrica 2010* ripropone fedelmente le caratteristiche della controparte PS3. Le diverse modalità di gioco permettono di rivivere la Coppa del Mondo, di affrontare i momenti salienti delle qualificazioni o di creare un atleta da zero e di svilupparne le caratteristiche in stile ruolistico, spendendo i crediti guadagnati sul campo a suon di gol e assist. La scarsa reattività dei compagni non impedisce di orchestrare trame di gioco elaborate e soddisfacenti. ●



■ *Sudafrica 2010* introduce il sistema di controllo semplificato a due tasti, pensato per i giocatori meno esperti.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
84	86	81	88
VOTO			
84			
Un impianto collaudato e modalità di gioco avvincenti rendono <i>Sudafrica 2010</i> più di una semplice operazione commerciale.			

■ PSP ■ ETÀ: 7+ ■ GUIDA ■ SONY ■ DISPONIBILE ■ € 29,90
■ ITALIANO ■ 1-6 GIOCATORI ■ WWW.MODNATION.COM

ModNation Racers

Derapate, salti, sportellate: le gare su kart di *ModNation Racers* sono un concentrato di azione arcade. I più solitari potranno misurarsi con una carriera suddivisa in diversi campionati, ma la vera dimensione del gioco è quella sociale, composta dal multiplayer (sia online che offline) e da un potente editor con cui creare piste, kart e personaggi da condividere con la comunità. Il modello di guida poco intuitivo e la ridotta sensazione di velocità penalizzano un titolo comunque unico nel suo genere. ●



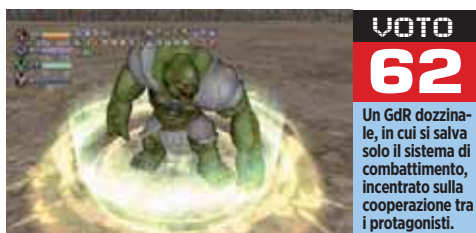
■ L'editor è molto intuitivo. Ogni creazione potrà essere commentata o rielaborata dalla comunità.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
83	82	86	90
VOTO			
86			
Longevità e divertimento sono garantiti dall'editor e dalla condivisione dei contenuti, ma l'aspetto ludico poteva essere più raffinato.			

■ PS3 ■ ETÀ: 12+ ■ GDR ■ KOEI ■ DISPONIBILE ■ € 59,90
■ INGLESE ■ 1 GIOC. ■ WWW.NISAMERICA.COM/GAMES/LASTR

The Last Rebellion

Anche il più incallito tra gli appassionati di giochi di ruolo faticherà ad apprezzare *The Last Rebellion*, un'avventura che si sviluppa in scenari tristemente angusti e spogli, e la cui longevità si attesta ben al di sotto della media del genere. Per certi versi, è quasi un bene. ●



VOTO
62

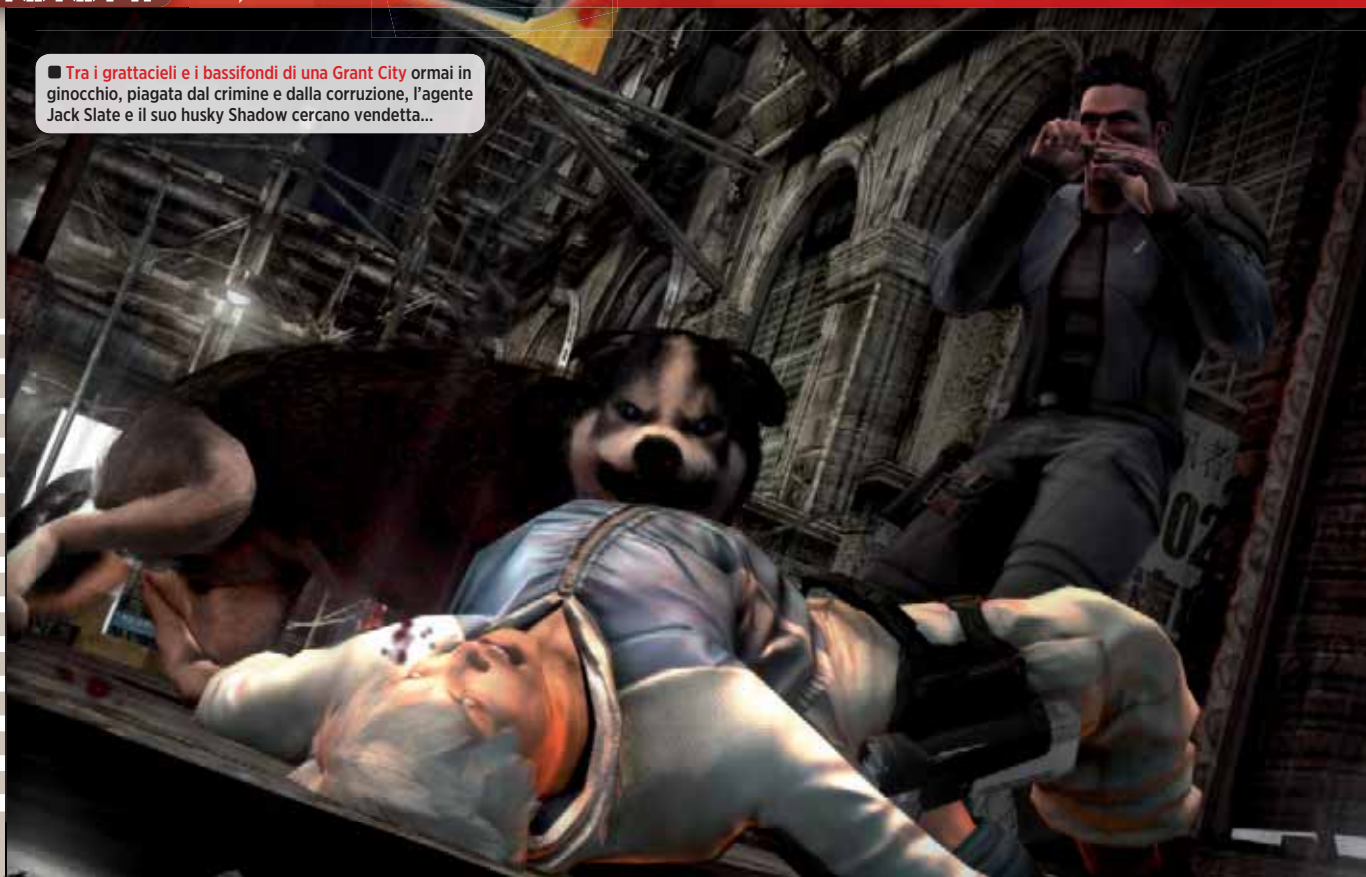
Un GdR dozzinale, in cui si salva solo il sistema di combattimento, incentrato sulla cooperazione tra i protagonisti.



18

Genere
AZIONE
Sviluppatore
VOLATILE GAMES
Produttore
NAMCO BANDAI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 64,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.DEADTORIGHTS.COM

■ Tra i grattacieli e i bassifondi di una Grant City ormai in ginocchio, piagata dal crimine e dalla corruzione, l'agente Jack Slate e il suo husky Shadow cercano vendetta...



UNA VITA DA GIUSTIZIERE... E FINISCI SOLO **CON UN CANE**

Dead to Rights Retribution

Lontana dalle scene per oltre quattro anni, la serie di *Dead to Rights* non ha mai suscitato grande interesse. Questo capitolo spiega il perché...

Una metropoli cupa e piovosa, criminali mascherati e schizofrenici, un eroe segnato da un tragico destino e deciso a compiere la sua vendetta. Senza mezze misure, senza pietà, in compagnia di un cane bipolare che un secondo prima guaisce come Lassie, l'altro

sta rosicchiando il cranio di un borseggiatore. Sono queste le premesse del quarto *Dead to Rights*, un'avventura cruda, vecchio stampo, che ammicca agli appassionati del noir e che punta a recuperare l'atmosfera di pietre miliari come *Hitman* o *Max Payne*.

Dal punto di vista delle meccaniche, Retribution

si rivela un interessante ibrido tra uno sparatutto in terza persona e un picchiaduro a scorrimento. Ti troverai di fronte l'ormai logoro "bullet time" e un sistema di coperture tanto classico quanto impreciso, ma resterà spesso a corto di munizioni e sarai costretto a uscire allo scoperto per disarmare un avversario o pestarlo a suon di combo. Dopo aver

indebolito un nemico, inoltre, avrai la possibilità di finirlo con la semplice pressione del tasto X: attiverai così sequenze di pochi secondi, alla lunga piuttosto fastidiose, che sottolineano l'indole sadica e violenta del protagonista, Jack. Le dinamiche del corpo a corpo ricordano quelle viste in *Batman: Arkham Asylum*, con tanto di contrattacchi e schi-

» VITA DA CANI



1 IL MIGLIOR AMICO. Controllando Jack potrai ordinare a Shadow di attaccare, restare al tuo fianco o recuperare armi e munizioni.



2 AFFILA I CANINI. Nel ruolo di Shadow azzannerai i nemici alla gola o... nelle parti basse! Dovrai poi trascinare i cadaveri per nasconderti.



3 RAGGI X. Premi L2 per entrare in modalità "caccia": visualizzerai le impronte a terra e le sagome dei nemici dietro a una parete.

■ Jack e Shadow sono appena tornati a Grant City. Feriti e circondati da una gang criminale, si dimostrano decisi a ottenere giustizia.



■ I livelli si compongono di scale e corridoi, con coperture spesso distruttabili. Rari (e poco sfruttati) gli spazi aperti.



■ Non mancano armi di vario genere: dalle semplici pistole alle mitragliette, dai fucili di precisione ai lanciarazzi.



■ La trama, raccontata per buona parte sotto forma di flashback, rivede e corregge quella del primo Dead to Rights per PS2.



vate, ma *Dead to Rights* esce dal confronto con le ossa a pezzi per via della minor profondità di gioco e di una telecamera a tratti disorientante.

Anche l'interazione tra Jack e l'husky Shadow, sulla carta il punto di forza del titolo, si risolve in un banale nulla di fatto. Con la croce direzionale potrai impartire semplici ordini al tuo fedele compagno, ad esempio inviandolo a

Alterna fasi stealth, violente risse e scontri a fuoco, ma risulta troppo spesso piatto e ripetitivo.

stare un nemico nascosto, ma le situazioni di gioco non rendono quasi mai necessaria una strategia cooperativa e dovrai costantemente richiamare il tuo cane per evitare che venga messo KO. Più originali sono le fasi di stampo stealth, nelle quali controllerai lo stesso Shadow,

ma non è certo abbastanza per compensare la dedolente IA dei nemici, una ripetitività a tratti sconcertante e un design dei livelli piatto e lineare. Persino il comparto tecnico appare superato, con modelli e animazioni mediocri, effetti inseriti col contagocce e texture poco

definite. Un disastro completo, dunque? Non proprio. *Retribution* conserva alcuni momenti adrenalinici e saprà divertire i patiti degli sparattutto, magari alla ricerca di un titolo meno sontuoso e più trash. È semmai un'occasione mancata: Volatile Games ha cercato di reinterpretare un genere fondendo insieme elementi diversi, ma l'ha fatto con scarsa convinzione e ben poca classe. ●



■ Non c'è grande varietà di nemici, se si escludono alcuni semplici mini-boss. Talvolta li combatterai al fianco della polizia.



■ Potrai imbatterti in 50 distintivi da poliziotto nascosti lungo i livelli. Sono gli immancabili collezionabili...

» POLIZIOTTO BUONO, POLIZIOTTO CATTIVO

Jack era un agente scaltro e impulsivo. Ora è una spietata macchina assassina. A mani nude o con un fucile a pompa, per lui non fa differenza...



PENSACI BENE! Accumulando colpi alla testa e atterramenti caricherai la barra del Focus, per attivare il "bullet time" e mirare con calma.



ME LA PRESTI?. Per disarmare un avversario ti basterà premere X: Jack gli ruberà la pistola e gliela punterà contro.



SCUDO UMANO. Combinando X e R effettuerai una presa. Potrai scagliare via il tuo nemico, colpirlo con il calcio dell'arma o tenerlo in ostaggio.

GIUDIZIO

» PREGI

Il solido sistema di combattimento, alcune fasi frenetiche, l'atmosfera noir.

» DIFETTI

La lista è lunga: grafica non all'altezza, ripetitività, checkpoint fin troppo rari...

Ti piacerà di...

BATMAN: ARKHAM ASYLUM



Ti piacerà di...

UNCHARTED 2



70

» GRAFICA

Ha diverse lacune tecniche ed è poco ispirato dal punto di vista artistico.

73

» SONORO

Doppiaggio in inglese, effetti sono vari. Azzeccate alcune musiche.

71

» DIVERTIMENTO

Ripetitivo, lineare e poco raffinato. Discreti i combattimenti.

69

» LONGEVITÀ

10 missioni, 8 ore di gioco. Manca il multiplayer e modalità extra.

VOTO

70

È un titolo con vistosi difetti tecnici e strutturali, incapace di mettere a frutto le sue potenzialità. Si lascia giocare, ma non incide.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



18

Genere
AVVENTURA/AZIONE

Sviluppatore
KOJIMA PRODUCTIONS

Produttore
KONAMI

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 39,95

Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

Installazione
300/800 MB

Giocatori
1

Modalità Ad hoc
1-4

Online
SOLO DOWNLOAD

Salvataggi
DOPO OGNI MISSIONE

Sito Web
WWW.KONAMI.JP/MGS_PW/EN/INDEX.HTML



■ **Stealth, azione, enormi robot...** *Peace Walker* è un *Metal Gear* in piena regola, che sfrutta tutto il potenziale di PSP.



KOJIMA SI SUPERA E REGALA A PSP IL SUO **CAPOLAVORO**

Metal Gear Solid Peace Walker

A 25 anni dall'esordio, Snake e Kojima compiono un'impresa che sembrava impossibile: creare un capitolo esclusivo per PSP senza nulla da invidiare ai migliori episodi della saga.

Dobbiamo proprio dirlo? Non credevamo fosse possibile, e siamo felici di essere stati smentiti. Quando sembra che una console non possa più sorprenderti, che abbia detto tutto, appare sempre un titolo che la spinge oltre quelli che credevi fossero i suoi limiti. È succes-

so con *God of War II* su PS2 e adesso accade su PSP, con questo nuovo capitolo delle avventure di Snake.

Peace Walker riprende la storia di Big Boss da *Snake Eater* e *Portable Ops*, proiettandoti nel pieno della guerra fredda a metà degli anni

70. Deluso dal suo governo dopo le vicende legate a The Boss e alla cosiddetta "Eredità dei Filosofi", Snake decide di ritirarsi in Costa Rica e creare un'organizzazione chiamata *Militaire sans Frontières*. Ma quando alla sua porta bussano il misterioso Galvez e la giovane Paz, in

cerca di aiuto per difendere il paese dalla minaccia di una misteriosa forza militare, il "soldato leggendario" deve mettere da parte i suoi ideali di neutralità e tornare a schierarsi.



» OPERAZIONI MOLTO, MOLTO SPECIALI...



1 OPERAZIONI. La trama si divide in missioni principali e secondarie, con obiettivi come fare foto, dirottare trasporti...



2 MULTIPLAYER. Nella maggior parte delle missioni potrai giocare con un amico e, in alcune, perfino con altri tre compagni.



3 GESTIONE. Potrai creare un tuo esercito, catturando i nemici e convertendoli alla tua causa e, inoltre, potrai creare armi, oggetti, e persino un Metal Gear!

■ **Snake e Master Miller** sono il cuore del grande esercito cui darai vita nel corso del gioco.



■ **La trama si sviluppa in missioni** con durata molto variabile (dai 2 ai 30 minuti circa) e con obiettivi come salvare un ostaggio, trovare dei documenti...



■ **Big Boss possiede quasi tutte le sue abilità**, fatta eccezione per il trascinare i corpi e muoversi da steso o mentre è piazzato contro un muro



■ **Peace Walker porta la PSP a livelli tecnici** mai neanche sognati: effetti speciali, modellazione, movimenti della telecamera... sembra un ottimo gioco PS2.



Peace Walker non lascia nulla al caso: trama, giocabilità, apparato tecnico... avrebbe potuto chiamarsi MGS 5.

Non ci addenteremo oltre nella storia, ma stai sicuro che ne rimarrai stregato: CIA e KGB, il fronte di rivoluzione sandinista, i Metal Gear, misteriose IA... insomma, un vero spettacolo. La storia è godibile indipendentemente dagli altri capitoli della saga, ma sono ovviamente presenti numerosi rimandi al

passato, così come citazioni e battute "alla Kojima".

Ciò che rende speciale questo nuovo MGS è che non solo il gioco è curato allo spasimo sotto il profilo tecnico e delle meccaniche, ma è anche uno dei capitoli creativamente più ricchi nella storia della saga, oltre che



■ **Le scene video in stile fumetto** sviluppano parte della trama e sono interattive, con alcuni minigiochi e QTE.

uno dei più godibili narrativamente. Come *Portable Ops*, la trama è frammentata in piccole operazioni, della durata di 5-30 minuti, caratterizzate da obiettivi come seguire le tracce di un trasporto, rubare documenti segreti o trovare prigionieri. Queste missioni si sviluppano in scenari interconnessi piuttosto ampi, nei quali potrai utilizzare le solite abilità di Snake: muoversi silenziosamente, camuffarsi, stende-

re i nemici senza farsi sentire e via dicendo. Alcune limitazioni, come muoverti da steso o mentre sei appoggiato al muro, potranno sembrarti arbitrarie, ma sono decisioni prese consciamente nel quadro di una precisa struttura di gioco e volte a semplificare i frustranti controlli di *Portable Ops*. Inoltre, l'ottima calibrazione della sensibilità del movimento e il lieve aim assist permettono di godersi la storia dal primo



■ **Tutti i boss presenti nel gioco** sono unità corazzate o veicoli automatizzati. Meno vari che in altri capitoli, ma non meno impegnativi.

» CREARE UN'ARMATA INVINCIBILE... O QUASI

Poco dopo l'inizio del gioco potrai iniziare a catturare soldati nemici (i quali possiedono capacità differenti), che potrai addestrare nella tua base...



LA BASE. Ogni soldato ha un GMP, ossia un valore. Aumentando il valore complessivo dell'esercito, potrai creare nuove armi e oggetti.



UNITÀ. Ce ne sono 5 (R&S, Spionaggio, Combattimento, Mensa e Medica) e ognuna permette di sviluppare differenti armi, oggetti...



CATCH 'EM ALL! Potrai scambiare i tuoi soldati con vari amici e creare così il tuo esercito definitivo, con soldati d'alto rango.



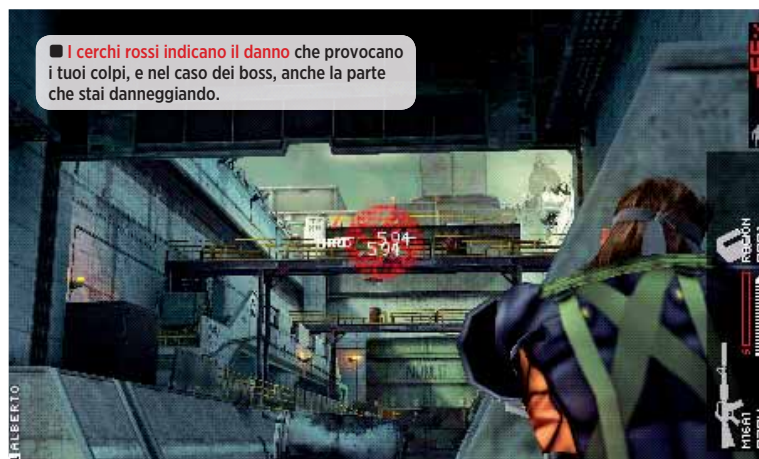
■ **Potrai concatenare le proiezioni** per abbattere più nemici in serie.



■ **Gli scenari sono molto curati** e ci sono sia missioni diurne che notturne.



■ **Puoi creare un Metal Gear**, personalizzarlo e anche combatterlo.



■ **I cerchi rossi indicano il danno** che provocano i tuoi colpi, e nel caso dei boss, anche la parte che stai danneggiando.



■ **Proprio come in altri MGS**, non mancheranno minigiochi (come quello per fuggire dalla cella) o richiami alle missioni VR.



Scordati dell'elicottero per ora. Elimina solo le truppe.



Qui non c'è niente...

» istante senza troppi contorsionismi. Certo, si giocherebbe meglio con un secondo stick, ma visti i limiti dell'hardware c'è da essere ampiamente soddisfatti.

Il gioco è impeccabile anche sotto il profilo della ricchezza, della longevità e della riciclabilità: oltre alle missioni principali (circa 20 ore di gioco da sole) ce ne sono

più di 100 secondarie, che includono omaggi ai primi capitoli della serie o alla popolare saga di *Monster Hunter*. A rendere il tutto ancora (ancora?) più intrigante è il fatto che tutte le missioni (principali e secondarie) possano essere giocate con un amico, e gli scontri con i boss addirittura insieme ad altri tre. Ma non è finita. Eredità di *Portable Ops* è l'ac-

campamento base, uno spazio nel quale potrai creare un tuo esercito (fino a 350 soldati), organizzato in diverse unità. Tutti i soldati hanno un grado e, più alto sarà, maggiore sarà il potenziale dell'esercito. Potrai anche creare armi ed equipaggiamento e farli evolvere come in un GdR! Una volta create le tue unità, potrai scambiare i tuoi soldati con quelli dei

tui amici, trovarne altri tramite gli access point Wi-Fi, inviarli in operazioni speciali... Contrariamente a quanto potresti pensare, questi elementi non sono "collaterali" rispetto alla storia principale, tutt'altro. I boss necessitano spesso, per essere sconfitti, di armi o equipaggiamenti potenziati, il cui sviluppo richiede dei progetti (che si trovano anche nelle missioni

» UNA GUERRA INCREDIBILE DENTRO LA TUA PSP

Quando avrai un considerevole esercito, oltre alle missioni principali e secondarie, avrai la possibilità di accedere alle missioni esterne, nelle quali potrai inviare i tuoi soldati e veicoli contro gli eserciti di altre zone. Non potrai combattere direttamente le battaglie, ma riceverai oggetti e nuove reclute...



VEICOLI. Carri armati, trasporti ed elicotteri saranno i boss finali che potrai anche catturare (eliminando il pilota), in modo da poterli inviare poi in missione.



MISSIONI. Potrai creare fino a otto diverse plotoni, ognuno con otto unità umane o meccanizzate, e inviarle contro nemici di abilità crescente.



RICOMPENSE. Tornando dalle missioni, i soldati potranno portare con loro reclute, oggetti ed equipaggiamento vario, che potrai poi riutilizzare per i tuoi scopi.





■ **Esistono varie divise**, nel gioco, ognuna delle quali possiede particolari capacità di mimetizzazione.



■ **Peace Walker ha il tipico umorismo della saga**: potrai reclutare Hideo Kojima, o andare in giro in una letale balla di fieno.



■ **Quasi tutte le missioni possono essere giocate in cooperativa** con un amico e i boss possono essere combattuti da ben quattro giocatori. Ognuno visualizza sé stesso come Snake e gli altri come reclute. Democratico...



secondarie) e una accorta gestione della base. Di tanto in tanto, quindi, verrai stimolato a provare qualche missione secondaria, e a mandare nel frattempo gli uomini in battaglia. Tutto questo arricchisce di parecchio il gioco, al punto che 40 ore non sono state sufficienti a sbloccare tutte le missioni.

Tutto questo è condito dalla consueta dose di tocchi di genio e sorprese "alla Koji-

Le opzioni cooperative sono solo una piccola parte dei pregi di PW: longevità, rigiocabilità, segreti...

ma": filmati interattivi, un sacco di titoli da guadagnare, la possibilità di scambiare oggetti con gli amici, un sistema di valutazione delle missioni che ti potrà a rigiocarle per ottenere un punteggio migliore, oggetti folli come le scatole di cartone esplosive o quelle di paglia

alla Assassin's Creed, armi da antologia per il multiplayer... Centinaia di piccoli dettagli che rendono *Peace Walker* uno dei titoli più curati mai visti, in grado di tenerti incollato al minischermo di PSP per molto, molto tempo. E che dire della spettacolare grafica, della super-

ba colonna sonora, del ricco multiplayer? *Peace Walker* non è solo il migliore titolo disponibile sulla console portatile Sony, ma è anche un serio candidato al titolo di gioco dell'anno. L'unico suo limite è la mancanza di supporto alla modalità online (cui puoi ovviare tramite il programma Ad Hoc Party per PS3), ma nonostante ciò, si tratta di uno di quei titoli che giustificano da soli l'acquisto della console. ●



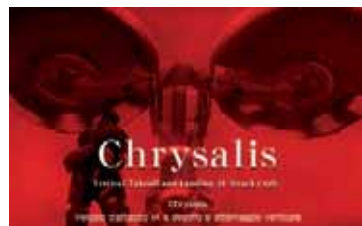
■ **Il gioco include molte espressioni** che potrai usare dal menu in modo da poter comunicare con gli altri giocatori.



■ **Potrai ripetere le missioni** tutte le volte che vorrai per ottenere un punteggio migliore o ottenere nuovi soldati.

UN INTERO MONDO DA SCOPRIRE

Peace Walker è molto più di un semplice stealth game: azione, missioni, gestione... c'è un'infinità di cose da fare e scoprire.



VOCI. Tutti i mechs del gioco... cantano mentre ti sparano (Hideo non ci sta con la testa), e potrai editare le parole e la tonalità delle loro voci.



COMPETITIVITÀ. Oltre alle opzioni in cooperativa, il gioco include opzioni e mappe per le quattro modalità multiplayer.



MONSTER HUNTER. Alcune creature di *MH* appaiono anche in *PW*, come il Rathalos o i Tigrex. Sono molto duri da eliminare.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Grafica, opzioni, longevità, rigiocabilità, trama, musica... tutto.

» DIFETTI

↓ La trama è più lineare di altri capitoli, e il gioco è generalmente un filo meno impegnativo.

Ti piacerà + di...

MGS PORTABLE OPS



Ti piacerà + di...

SPLINTER CELL ESSENTIALS



99

» **GRAFICA**
Difficilmente potremo mai vedere di meglio, su PSP.

97

» **SONORO**
Ottimo doppiaggio inglese e una colonna sonora splendida.

98

» **DIVERTIMENTO**
La trama e le missioni sono appassionanti, come la creazione dell'esercito.

96

» **LONGEVITÀ**
Oltre 20 ore di trama, più del doppio in totale. E tutto rigiocabile.

VOTO

98

Il miglior titolo PSP, e uno dei migliori MGS: divertente, ricco e rigiocabile. Avrebbe sfiorato la perfezione con il multi online...



12

Genere
PICCHIADURO/AZIONE

Sviluppatore
CYBER CONNECT 2

Produttore
NAMCO BANDAI

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 37,90

Testi
ITALIANO

Parlato
GIAPPONESE/INGLESE

Giocatori
1-4

Online
NO

Salvataggi
IN PUNTI PRECISI

Sito Web
WWW.NARUTO-VIDEOGAMES.COM



CHI NON NINJA IN COMPAGNIA...

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Heroes 3

La saga di *Ultimate Ninja Heroes* prosegue su PSP introducendo nuove modalità multigiocatore.

Prima della piccola rivoluzione rappresentata dall'eccellente *Ultimate Ninja Storm* per PS3, la serie *Ultimate Ninja*, dedicata ai popolarissimi personaggi creati da Masashi Kishimoto, era basata su semplici combattimen-

ti 2D ambientati in arene multilivello. Terminata la vita naturale di PS2, la formula si è adattata alla perfezione, grazie alla sua immediatezza e alla semplicità delle meccaniche, alla console portatile Sony, che accoglie in questi giorni il terzo capitolo della saga.

In *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Heroes 3* potrai rivivere la prima metà della seconda serie (fino allo scontro tra Itachi e Sasuke) in una Storia ricca di scene d'intermezzo, in inglese o giapponese. Come d'abitudine nelle produzioni Cyber Connect 2, il ventaglio di extra dedicato

agli appassionati è molto ampio, dalla galleria d'illustrazioni agli elementi personalizzabili dei menu. Tutti bonus che possono essere sbloccati acquisendo Punti Ninja nella modalità principale, avanzando nei sette capitoli in cui è suddivisa. Pregiabile anche il comparto grafi-

LA VIA DEL NINJA ARANCIONE

■ **Organizzazione Alba** sarà di nuovo il punto focale della trama, che si concluderà con il capitolo di Hidan e Kakuzu.

1 MISSIONI. Fasi a scorrimento e duelli a incontri in cui vengono spesso modificate le regole per renderli più impegnativi.

2 PERSONALIZZAZIONE. Puoi scegliere un potenziamento, una tecnica speciale e in alcuni casi anche il personaggio.

3 ACQUISTI. Puoi investire i Punti Ninja guadagnati nelle missioni in potenziamenti, tecniche speciali ed extra.



■ **Le tecniche più potenti** richiedono di superare una prova di forza dove premere rapidamente la sequenza di tasti indicata.



■ **Rigiocando le missioni** accumulerai più Punti Ninja. In quelle non legate alla trama potrai anche cambiare il personaggio.



co, che si distingue per la discreta quantità di dettagli dei fondali e la fedele rappresentazione dei colpi speciali.

Dove invece *Ultimate Ninja Heroes 3* si rivela debole è nell'aspetto puramente ludico, soprattutto per quanto riguarda la modalità Strada del Maestro. Quest'ultima alterna i classici combattimenti della serie (che questa volta possono coinvolgere fino a quattro personaggi) e fasi a scorrimento inquadrato a distan-

L'unica novità è la possibilità di giocare la modalità a scorrimento e quella a incontri con altri tre giocatori.

za. Se i primi offrono il consueto equilibrio tra immediatezza e dinamicità, le fasi platform soffrono di una certa ripetitività e di un sistema di controllo troppo impreciso. L'unica novità consistente è la possibilità di giocare con (o contro) altri tre giocatori, anche se solo in modalità Ad Hoc e avendo più copie del

gioco. Sono presenti 50 personaggi e la possibilità di modificarne le caratteristiche, con cambiamenti principalmente estetici. Sono assenti le versioni "pre Shippuden", e personaggi come gli Hokage, mentre sono state incluse varianti successive all'arco di storie trattato, come le sei incarnazioni di Pain.

Considerata la qualità dell'ultima generazione di picchiaduro usciti per PSP, primi fra tutti *BlazBlue* e *Tekken 6*, l'unica ragione per voler mettere le mani su questo nuovo titolo dedicato a Naruto è vantare una profonda passione per il manga originale ed essere disposto a venire a patti con la semplicità del sistema di gioco. In caso contrario, ti consigliamo di rivolgerti a titoli strutturalmente più appaganti. ●



■ **L'approssimazione dei controlli** rende a volte difficile il superamento degli ostacoli, facendo perdere tempo prezioso.



■ **La struttura ramificata delle missioni** ti concede di ignorare quelle secondarie concentrandoti sulla trama del gioco.

» IL NINJITSU PER PRINCIPIANTI

Le sezioni a scorrimento, così come quelle a incontri, si basano su meccaniche elementari, pensate per utenti non esperti.



I JUTSU. Sono sufficienti semplici combinazioni per eseguire i colpi speciali, anche i più potenti.



TELETRASPORTO. Ti basta smantare con il tasto R per materializzarti alle spalle del nemico.



KUNAI. Disturbano i movimenti dell'avversario, agevolando l'avvicinamento e l'esecuzione di combo.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Molti elementi da sbloccare. Fedele al manga originale. Modalità per quattro giocatori.

» DIFETTI

↓ Formula di gioco superficiale, ripetitiva e poco originale. Sistema di controllo impreciso.

Ti piacerà + di...

NARUTO: ULT. NINJA HEROES 2



Ti piacerà - di...

TEKKEN 6



81

» GRAFICA

Personaggi e scenari dettagliati. Intermezzi un po' statici.

75

» SONORO

Doppiaggio in giapponese o inglese e tipici brani di Naruto.

69

» DIVERTIMENTO

Meccanica ripetitiva nella modalità Storia, combattimenti inalterati.

80

» LONGEVITÀ

Missioni, multigiocatore ed elementi sbloccabili ti impegneranno a lungo.

VOTO

75

Per quanto non manchino modalità e contenuti extra, limitatezza e ripetitività della struttura di gioco lo rendono un prodotto per soli fan.



16

Genere
SPORT/PICCHIADURO
Sviluppatore
YUKE'S
Produttore
THQ
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 64,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
1117 MB
Giocatori
1-2
Online
1-2
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.UFCUNDISPUTED.COM

■ I programmatori hanno lavorato molto per fare di questo gioco una simulazione sportiva e non un banale picchiaduro.



CHE LA RISSA **ABBIA INIZIO**

UFC Undisputed 2010

La prima regola dell'UFC è "i pugni in faccia fanno male, evitali".
La seconda è "ricorda la prima regola".

L'Ultimate Fighting Championship è una competizione per veri uomini. Lottatori di tutto il mondo si sfidano in ring ottagonali con la possibilità di usare tecniche di tutte le arti marziali conosciute. Gli incontri hanno pochissime regole e in passato l'organizzazione è stata duramente criticata per la violenza dei suoi scontri. Uno sport perfetto per un

videogioco, tanto che la prima edizione del titolo THQ ha avuto un successo incredibile.

La modalità Carriera è indubbiamente la più interessante dell'intero gioco. Dopo aver creato un lottatore, dovrai guidarlo per 12 lunghe stagioni alla conquista dei titoli più prestigiosi e interessanti. Per riuscirci, dovrai pianificare allenamenti e combattimenti, ma anche occuparti di interviste e sponsorizzazioni. Solo sfidando i migliori del mondo, inoltre, potrai imparare le tecniche più potenti e letali. Il sistema di controllo è lo stesso del precedente episodio: all'inizio risulterà inevitabilmente macchinoso, e solo dopo

ore di pratica riuscirai a padroneggiarlo con relativa facilità. Peccato che il pessimo tutorial non aiuti molto. Vincere non è mai troppo facile, ed è molto importante anche sapersi difendere:



» DETTAGLI VINCENTI



1 MA SFOTTI? I gesti e le provocazioni indirizzati all'avversario prima di un match ne influenzano il comportamento.



2 APE O FARFALLA? Prima di ogni match potrai apportare variazioni al tuo stile per approfittare delle debolezze dell'avversario.



3 CAST RICCO. La versione PS3 offre tre lottatori esclusivi scelti tra le leggende della disciplina: Gracie, Pulver e Severn.

■ Ora ci sono molti più lottatori rispetto al passato, e tutti realizzati con la stessa cura.



■ **L'arbitro partecipa** attivamente all'incontro ed è sempre pronto a riportare l'ordine.



■ **Se hai dedicato ore a UFC 2009**, potrai importare il tuo lottatore per usarlo in questa edizione.



un colpo potente ben assestato, in questo senso, può mettere fine a un incontro in pochi secondi. Per il resto, *UFC Undisputed 2010* è un titolo molto attento alla spettacolarizzazione degli incontri. A differenza del precedente episodio, in questo capitolo sono

Solo sfidando i migliori del mondo potrai imparare le tecniche più potenti e letali.

stati messi in risalto aspetti più secondari e televisivi dello sport in questione: ogni combattimento è presentato da una gentile e discinta signorina, ad esempio, oltre che commentato da Joe Rogan in persona. Decisamente appariscente anche la presentazione delle sfide classiche, con note

storiche e immagini di repertorio. Dettagli di cui ci si stanca dopo alcune ore, sia chiaro, ma che sono inizialmente benvenuti.

Non c'è molto da dire, invece, sulla modalità online, senza fronzoli e con pochi problemi di lag. È persino possibile creare un club per

allenarsi con i propri compagni di squadra, anche se l'aspetto sociale è solo accennato. Tecnicamente era lecito aspettarsi qualcosa di più da un gioco del 2010, è vero, ma le animazioni sono di buona fattura. *UFC Undisputed 2010*, in definitiva, saprà sicuramente appassionare i fan delle arti marziali, ma le novità rispetto all'edizione 2009 sono davvero troppo poche per consigliarne l'acquisto a scatola chiusa. ●



■ **Il dolce momento della vittoria.** Una goduria riguardarsi in numerosi replay.



■ **Liberarsi da una presa di questo tipo** non è affatto semplice. Serve molta pratica e pazienza.

UN LOTTATORE PROMETTENTE

La Carriera è il cuore del titolo THQ. Una volta studiato il sistema di controllo, ci passerai mesi, grazie al gran numero di opzioni.



CREA. È possibile creare da zero il proprio lottatore, scegliendone lo stile e l'aspetto. L'editor consente persino di scegliere il tono muscolare.



DA ZERO. In *UFC 2009* si iniziava direttamente dalla *UFC*. Qui le cose si sono fatte più dure, e partirai dalla gavetta della *WFA*.



OGNI GIORNO. Il programma di allenamento quotidiano include sparring, potenziamento muscolare, preparazione sulla velocità...

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Sempre divertente e impegnativo, online essenziale ma efficace.

» DIFETTI

↓ Graficamente non è il massimo. Poche novità rispetto alla scorsa edizione.

Ti piacerà - di...

FIGHT NIGHT ROUND 4



Ti piacerà + di...

UFC UNDISPUTED 2009



78

» GRAFICA

Buone le animazioni, ma c'è poca attenzione per i dettagli.

75

» SONORO

Nulla di rilevante, a parte il commento di Joe Rogan.

82

» DIVERTIMENTO

Vincere richiede sempre attenzione.

85

» LONGEVITÀ

I 12 anni della carriera sono lunghi e vari nelle sfide proposte.

VOTO

84

Chi cerca un "picchiaduro simulativo" non potrà che rimanere soddisfatto. Ma sul mercato ci sono giochi più immediati e completi di questo.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Gadget

PlayGen presenta una selezione dei migliori gadget, fumetti, modellini e ciarpame vario in commercio. Perché non si vive di soli videogiochi.

« ASSETTO DA BATTAGLIA

Aegis, la bionda androide di *Persona 3*, è il soggetto di questa scultura in PVC che la vede in una posa aggressiva ma elegante insieme al suo Persona, Atena. Complessa ma molto graziosa, è un oggettino per veri appassionati.

Info @: www.play-asia.com

Prezzo: circa € 160,00



» NINJA DELLE SABBIE

Per i fan più sfegatati di *Naruto*, una felpa con cappuccio dedicata a Gaara, indubbiamente uno dei personaggi più carismatici e popolari della serie. Di colore nero, presenta sul davanti una riproduzione del tatuaggio di Gaara, e sul retro un'immagine del giovane ninja.

Info @: www.hottopic.com

Prezzo: circa € 40,00



« LASCIATI STREGARE

Da DC Unlimited arriva una serie di action figure dedicate ai personaggi di *Dragon Age: Origins*, l'ultimo capolavoro fantasy di Bioware. I modellini di questa prima "informata" sono dedicati alla strega Morrigan, a Duncan (il tuo mentore nel gioco), al viscido Loghain e al Genlock, uno dei Prole Oscura più deboli ma non per questo meno fastidioso.

Info @: amazon.com

Prezzo: circa € 20,00



SPECIAL EDITION

RED DEAD REDEMPTION

L'Edizione Speciale del gigante western di Rockstar non contiene molto di interessante: oltre al gioco, infatti, la confezione include soltanto alcuni contenuti da scaricare: la Tenuta da Assassino, il Cavallo da Guerra e le Pistole Dorate. A 80 euro, non vale la pena.

Consigliata: No

Prezzo: € 81,99



PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DIMENTICATE

L'ultima avventura del Principe di Persia riceve anch'essa il trattamento Special Edition. Inclusi nella confezione ci sono due nuove skin per il protagonista (quella dello Spettro delle Sabbie e l'armatura del principe Malik), una nuova modalità Sfida e, soprattutto, il codice per scaricare gratuitamente l'eccellente Prince of Persia Classic, che da solo vale il prezzo del biglietto.

Consigliata: Sì

Prezzo: € 74,90



Claymore 17

Le guerriere Claymore, metà umane e metà demoni, fanno parte di un'organizzazione che si occupa di dare la caccia ai demoni Yoma.

Non tutte, però, sono in grado di tenere sotto controllo la loro natura, trasformandosi talvolta nelle stesse creature che dovrebbero combattere. Una serie intensa e violenta, per stomaci forti.



Vinland Saga 2

Il giovane vichingo Thorfinn vede morire suo padre davanti ai suoi occhi, per mano del mercenario Askeladd. La sua vendetta e le sue gesta future, insieme al sanguigno mondo dei vichinghi, fatto di duelli, razzie e tradimenti, sono raccontati da Makoto Yukimura con un tratto energico ma raffinato.





DEMO GRATUITE, OGGETTI DI GIOCO, FILMATI, ESPANSIONI...

Il meglio del PlayStation Store

 **DEMO**


■ Tornano su PS3 le "mixed martial arts" di UFC: un ring ottagonale, tecniche di combattimento miste, due energumani in mutande e sangue a volontà!



■ Nella demo potrai selezionare quattro diversi lottatori, cimentarti in un torneo o sfidare un amico nell'Esibizione.

 **GRATIS** | **SPORT** | **THQ** | **970 MB** | **ITALIANO** | **1-2 GIOCATORI** | **16+**

UFC Undisputed 2010

Dopo l'inatteso successo dell'edizione 2009, sale sul ring ottagonale il nuovo *UFC Undisputed*, simulatore di "arti marziali miste" firmato THQ e intriso di sudore, violenza e una spiccata "americanità". Per farti un'idea sui ritocchi ai modelli poligonali e sulle nuove tecniche a tua dispo-

sizione ti basterà scaricare questa corposa demo, che mette in piazza ben quattro lottatori della categoria "pesi massimi leggeri": Rampage Jackson, Lyoto Machida, Rashad Evans e Shogun Rua. Potrai scegliere se sfidare un amico in un match singolo o partecipare a un mini-torneo con quattro

partecipanti, con in più la possibilità di selezionare il numero dei round o il livello di difficoltà. Dagli un'occhiata: se l'America impazzisce per questa disciplina, un mix di judo, kick-boxing e wrestling, un motivo dovrà pur esserci. ●



 **GRATIS** | **AZIONE** | **CAPCOM** | **ITA.** | **2-16 GIOC.** | **18+**

Lost Planet 2



La seconda demo di *Lost Planet 2* mette da parte le scorribande a caccia di vermoni e si concentra sul multiplayer competitivo. La nuova mappa di gioco, Giungla Turbolenta, farà da scenario a epici scontri per 16 giocatori, che si daranno battaglia in un classico deathmatch o conquisteranno i diversi punti strategici in modalità Ruba stazioni. ●

 **GRATIS** | **GUIDA** | **DISNEY** | **ITALIANO** | **1 GIOC.** | **3+**

Split/Second Velocity



Disney ha messo a disposizione la demo del suo frenetico arcade di guida, incentrato sulla distruttività degli scenari, sulla creazione di scorciatoie e sulle devastanti esplosioni dei veicoli. Ti lancerai in una folle corsa sulle piste di un Terminal aeroportuale e potrai sperimentare in prima persona il fluidissimo sistema di controllo. ●

 **GRATIS** | **SPORT** | **EA SPORTS** | **ITALIANO** | **1 GIOC.** | **3+**

Skate 3



Esplora il quartiere universitario di Port Carverton e sfrutta i 20 minuti a tua disposizione per superare tutte le sfide: scatta una foto, scivola su una balaustra o salta giù dalla torre dell'orologio! Prima, però, fai due chiacchiere con il Coach Frank, che saprà illustrarti il raffinato sistema di controllo e ti insegnerà le basi per sfrecciare sul tuo skate. ●

	Genere	Mb. su disco rigido
Aliens Vs Predator	Sparatutto	1038
Army of Two II 40° giorno	Azione	1473
Batman Arkham Asylum	Azione/Avventura	1460
Bayonetta	Azione	1664
Brütal Legend	Azione/Avventura	1614
Colin McRae DIRT 2	Guida	916
Dante's Inferno	Azione	1011
Darksiders	Azione/Avventura	1378
Dragon Ball: Raging Blast	Picchiaduro	358
FIFA 10	Sport	784
Fight Night Round 4 (nuova)	Sport	791
God of War III	Azione/Avventura	2671
Gran Turismo 5	Guida	239
Heavy Rain	Avventura	1430
IL-2 Sturmovik	Azione	1240
Just Cause 2	Azione/Avventura	1439
LEGO Indiana Jones 2	Azione	589
Lost Planet 2	Azione	492
Mini Ninjas	Azione/Avventura	1069
Mondiali FIFA Sudafrica 2010	Sport	1072



MX Vs ATV Reflex	Guida	913
NBA Live 10	Sport	799
Need for Speed SHIFT	Guida	854
Ninja Gaiden Sigma 2	Azione/Avventura	692
Pro Evolution Soccer 2010	Sport	1027
Ratchet & Clank A Spasso nel Tempo	Azione	2500
Red Faction Guerrilla	Azione/Avventura	733
Skate 3	Sport	850
Sonic & SEGA All Stars Racing	Guida	827
Split/Second Velocity	Guida	972



Star Wars: Il Potere della Forza	Azione	1351
UFC 2009 Undisputed	Picchiaduro	561
Uncharted 2	Azione/Avventura	3061
Wakeboarding HD	Sport	340



Yakuza 3	Azione/Avventura	1233
----------	------------------	------

AGGIORNAMENTI

» ESPANSIONE

DANTE'S INFERNO, CONTRO I DANNATI IN MULTIPLAYER



È disponibile sullo Store l'ultimo DLC targato Visceral Games. Intitolato "I tormenti di Santa Lucia", introduce una modalità cooperativa con nemici "a ondate" e un secondo personaggio giocabile: un angelo in grado di volare! Non mancano le classiche online e un editor per creare sfide personalizzate. ●

» AREA VIDZONE

LA MUSICA SU PS3 DIVENTA UN CANALE TV

VidZone permette di visualizzare in streaming centinaia di clip musicali e, com'era ovvio, ha avuto un successo strepitoso. Sony ha quindi deciso di puntare fortissimo sulla sua applicazione e ha confezionato un aggiornamento rivoluzionario, trasformando VidZone in un canale TV e "trasmettendo" i video in forma continua, suddivisi naturalmente per generi o temi. ●

» GIOCO SCARICABILE

UN ALTRO MITO DEGLI ANNI '80 PREPARA IL SUO RITORNO



Sono trascorsi 25 anni dall'uscita di *Rush'n Attack*, frenetico sparatutto a sfondo bellico conosciuto anche con il titolo di *Green Beret*. Recentemente è stato annunciato un remake, *Ex-Patriot*, che verrà presentato all'E3 e che approderà sullo Store il prossimo autunno. Comincia a lucidare il fucile: liberare i tuoi commilitoni chiusi in una base nemica non sarà certo una passeggiata. ●

» HOME

I MOSTRI SACRI HANNO FINALMENTE TROVATO CASA

Nelle ultime settimane il mondo virtuale di PS3 è stato letteralmente invaso da nuovi spazi, costumi o appartamenti a tema. Tra il minigioco di *ModNation Racers*, il parco divertimenti di *LittleBigPlanet 2*, il salotto in stile *Uncharted 2* o le tute di *Star Wars* ce n'è davvero per tutti i gusti! ●

» RUMOR

PEACE WALKER: BIG BOSS SI INFILTRA SU PS3?

Metal Gear Solid: Peace Walker è un'esclusiva PSP, giusto? No, forse no. Secondo alcune voci di corridoio, infatti, verrà convertito per PS3 e distribuito sul PSN con tanto di supporto online per il multiplayer. Konami ha parlato di questa possibilità durante un incontro con la stampa giapponese, ma per il momento non c'è niente di ufficiale. ●

» ESPANSIONE

BIOSHOCK 2 CRESCE IN MULTIPLAYER



Dopo il discusso "Sinclair Solutions Test Pack", già presente sul disco di *Bioshock 2* ma sbloccabile solo con l'acquisto di un codice, è stato messo a disposizione anche un nuovo, succulento DLC. Nel pack *Rapture Metro* troverai sei nuove mappe per il multiplayer, due skin e la modalità gratuita "Uccidiamoli con gentilezza", un deathmatch da combattere a colpi di mazza da golf. ●

» ESPANSIONE

MISSIONI GRATUITE PER LA COOP DI RED DEAD REDEMPTION

Mentre si moltiplicano le polemiche sul costo dei DLC, Rockstar se ne esce con un colpo di genio dei suoi. Gli artefici di *Red Dead Redemption* hanno infatti annunciato un'espansione del tutto gratuita, intitolata *Outlaws to the End* ("Fuorilegge fino in fondo"), che conterrà sei missioni inedite per il multiplayer cooperativo. E noi, educatamente, ringraziamo. ●

» CLASSICI PSONE

QUELLA DI ABE È UN'ODISSEA INFINITA

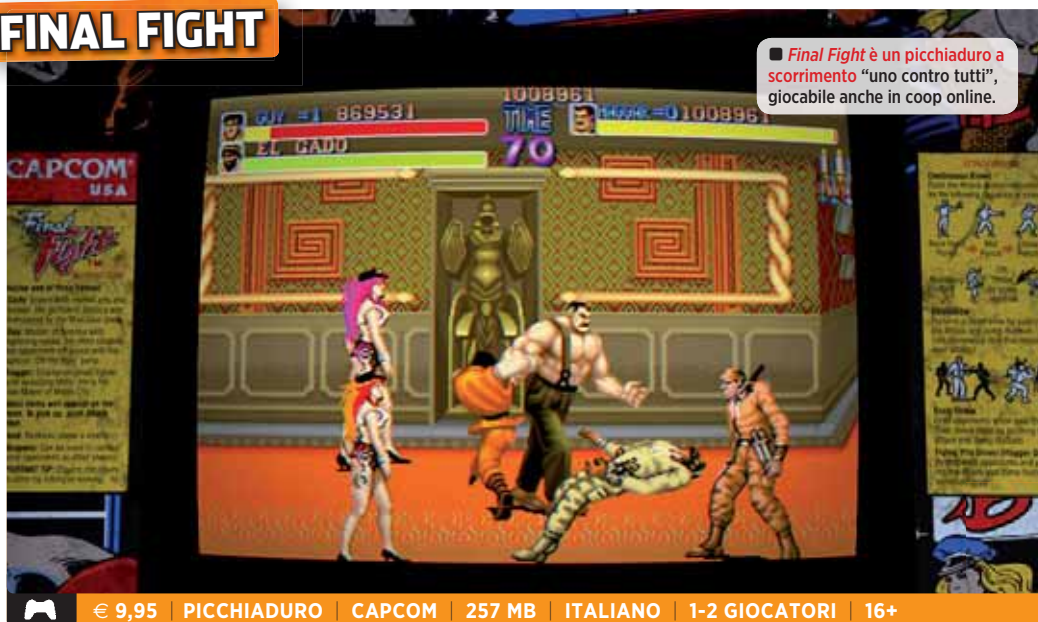
Abe è uno sgorbietto alieno di colore indefinibile che soffre di aerofagia e ha una voce che ti si stampa nel cervello. L'umorismo e il carisma dei personaggi, uniti all'intrigante mix di enigmi ed elementi platform, hanno reso questa saga un vero e proprio "cult". Se non hai mai giocato un titolo della serie, precipitati sullo Store: dopo *Abe's Oddysee*, negli ultimi giorni è arrivato anche il sequel, *Abe's Exxodus*. ●



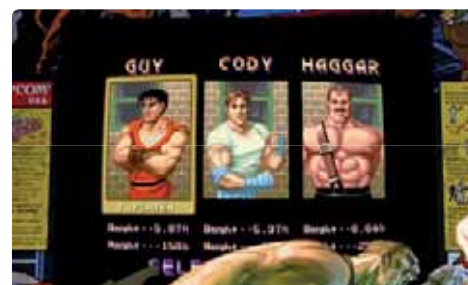


Classici rimessi a nuovo

FINAL FIGHT



■ I due titoli di *Double Impact* offrono sfide, varie modalità di visualizzazione, classifiche dei punteggi e supporto della chat vocale.



Final Fight: Double Impact

Quando si parla di coin-op, Capcom è uno dei primi nomi che vengono in mente. Titoli come *Street Fighter*, *Ghost'n Goblins* o *1942* hanno fatto la storia del Videogioco, ma uno dei generi più amati era quello dei picchiaduro a scorrimento. Avanzare nei livelli al fianco di un amico e sbragiarli centinaia di nemici a colpi di spranga aveva senza dubbio un suo fascino...

Non stupisce quindi che Capcom, sfruttando i vantaggi della distribuzione digitale, abbia deciso di riproporre gli storici *Final Fight* e *Magic Sword* ri-

uniti in un unico pacchetto. Se il primo ha un'ambientazione urbana e ti pone di fronte a bande di bellicosi criminali, il secondo trae ispirazione dai classici universi fantasy e si fonda sul combattimento all'arma bianca. Entrambe le conversioni sono "pixel perfect", cioè del tutto fedeli alle edizioni da cabina, ma offrono differenti tipologie di visualizzazione e introducono alcuni filtri per rendere l'impatto grafico più gradevole. Non mancano i Trofei, una modalità cooperativa online, il supporto della chat vocale e una colonna sonora remixata alla grande. L'unico, masto-

dontico difetto è che per giocare dovrai restare costantemente connesso a Internet: se non hai una linea a casa, in pratica, sei tagliato fuori. In caso contrario, cosa aspetti a tuffarti nella fumosa atmosfera da sala giochi anni '80? ●

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
76	89	88	92
VOTO			
89			

Un pack molto curato, con multiplayer online e diverse chicche. I due titoli sono godibilissimi ancora oggi.

MAGIC SWORD



■ Anche la magia gioca un ruolo importante. Potrai evocare creature che ti aiuteranno a spazzare via i tuoi avversari.



■ Quindici livelli, tre aerei tra cui scegliere, opzioni sbloccabili, Trofei... Peccato che le missioni tendano a diventare ripetitive.



After Burner Climax

Un'altra icona del gioco da sala, *After Burner*, è tornata alla ribalta nel 2006 con il lancio di un brillante seguito, *Climax*. Includeva nuovi aerei come l'F-15E Strike Eagle, l'F/A-18E Super Hornet o l'F-14D Tomcat, mentre la frizzante struttura arcade veniva resa più profonda dall'introduzione di obiettivi secondari. Naturalmente l'idea di fondo restava la stessa: solcare i cieli alla ricerca dei caccia nemici, annientando le basi sulla terraferma ed evitando missili e mitragliate di

ogni genere. Dopo il successo di *OutRun*, *Climax* è stato proposto anche sullo Store e permette di scegliere rotte diverse nei 15 livelli disponibili. Dovrai portare a termine le sotto-missioni che si attiveranno nel bel mezzo dell'azione, ad esempio abbattendo un prototipo o evitando di essere scoperto in una determinata area, mentre l'efficacissimo sistema di controllo ti permetterà di effettuare rollate o giri della morte, agganciare un bersaglio o controlla-

re la velocità. Come se non bastasse, sono stati inclusi anche i Trofei ed extra come i crediti infiniti. Missione compiuta, Sega! ●

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
82	79	85	78
VOTO	Una scarica di adrenalina, breve ma intensa, all'insegna del intrattenimento più puro. Imperdibile per gli amanti dei classici.		
82			

ALTRI "REMAKE" SCARICABILI DAL PLAYSTATION STORE

€ 7,99 | GUIDA | SEGA | ITA. | 1-6 GIOCATORI | 3+

OutRun Online Arcade



Un altro classico Sega è il celebre *OutRun*, arcade di guida a base di Ferrari, bionde mozzafiato e immensi viali californiani. La riedizione per PS3 introduce modalità inedite, un multiplayer online per sei giocatori e sfide con derapate fuori di testa. La grafica è stata ritoccata e non mancano bivi e vie alternative lungo i tracciati. ●

€ 14,99 | GUIDA | KONAMI | ITA. | 1-8 GIOC. | 3+

GTi Club +



Gli anni '90 sono stati un'epoca d'oro anche per Konami, che ha pubblicato sullo Store un classico coin-op come *GTi Club*. Sfreccerai sui tornanti della Costa Azzurra a bordo di utilitarie "truccate", cercando di sfruttare al meglio le scorciatoie e cimentandoti nelle originalissime modalità di gioco. In singolo stanca presto, ma online è davvero straordinario. ●

€ 7,99 | AZIONE | CAPCOM | ITA. | 1-4 GIOC. | 16+

Bionic Command Rearmed



L'ormai scomparso Studio Grin si è occupato di ridare lustro a un altro classicissimo Capcom, *Bionic Command*. Questo remake conserva l'essenza del titolo originale e combina sparatorie, fasi platform in cui utilizzare un rampino e battaglie contro giganteschi boss finali. Ricchissima anche l'offerta multiplayer, online o in locale. ●

I capolavori PS2

La qualità media dei titoli PS3 ha raggiunto livelli impensabili fino a pochi anni fa, con i giochi davvero pessimi ridotti ormai a una manciata. Alcuni brand storici sembrano tuttavia finiti del dimenticatoio. Non resta che affidarsi alla vecchia PS2...

GIOCO DEL MESE

Genere
GDR D'AZIONE
Sviluppatore
INTERNO
Produttore
SQUARE
Anno
2002
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori
1
Reperibilità
MEDIA



■ Tidus, Yuffie, Pluto, la Fata Smemorina o Jack Skeletron: ci sono proprio tutti! Alcuni combatteranno al tuo fianco, altri sono divenuti "summon"...



■ Oltre al protagonista, Sora, fanno il loro esordio la giovane Kairi e l'amico-nemico Riku.



■ Non mancano missioni secondarie, livelli subacquei o altri in cui volare.

AERITH, TI PRESENTO PIPPO

Kingdom Hearts

L'America incontra l'oriente, l'azione si affianca ai punti esperienza, Final Fantasy accoglie l'universo Disney. Ed è subito magia...

Kingdom Hearts è un gioco bizzarro, un'alchimia di idee, equilibrio e riferimenti in grado di suggestionare giocatori di ogni età. È un'avventura fondata sull'esplorazione e sul combattimento, con brillanti fasi platform e coloratissimi scenari ispirati a cartoni come "Peter Pan", "La Sirenetta" o "Il Re Leone". Durante il gioco controllerai il giovane Sora, accompagnato nel suo viaggio dallo scudiero Pippo e dal mago Paperino, mentre si fa strada con la

KeyBlade attraverso schiere di mostriciattoli oscuri, gli Heartless. Potrai agganciare i nemici, utilizzare incantesimi e far salire di livello i membri del tuo party, cooperando con gli alleati gestiti dalla CPU o affidandoti ad abilità diverse di mondo in mondo. Ancora oggi, a otto anni dall'uscita, Kingdom Hearts conserva tutto il suo fascino, sia nello stile grafico che nel freschissimo sistema di controllo. Da giocare, rigiocare e venerare. ●



■ Per spostarti tra i mondi affronterai sezioni sparatutto a bordo della Gummi Ship. Niente di eccezionale...

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
87	94	96	94
VOTO			
94			

Appassionante, emozionante, curato nella storia e nello sviluppo dei personaggi. Un capolavoro imperdibile e indimenticabile.

PS2 IN PILLOLE

» Roadkill GUIDA/AZIONE 2003 MIDWAY

Quando il mondo è sconvolto dall'apocalisse, l'umanità si mette al volante di bolidi armati e scatena l'inferno. Nel ruolo dell'ex-tassista e buttafuori Mason dovrai guadagnarti il rispetto delle gang criminali, portando a termine decine di missioni ed esplorando tre città in rovina. ●



VOTO
79

Tra GTA, Twisted Metal e Carmageddon. Violento e con problemi tecnici, ma veramente divertente.

» Puyo Pop Fever ROMPICAPO 2004 SEGA

Dal Sonic Team arriva un clone di Tetris con simpatiche creature gelatinose al posto dei tetramini. Dovrai combinarle in gruppi di quattro, a seconda del colore, per farle esplodere e dare origine a una catena di combo. Novità di questo capitolo: la barra della "febbre"... ●



VOTO
75

Oggi il panorama del rompicapo è sterminato, ma il multiplayer di Puyo Pop Fever fa ancora la sua figura.

Genere
GDR D'AZIONE
Sviluppatore
RAVEN SOFTWARE
Produttore
ACTIVISION
Anno
2005
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori
1-4
Reperibilità
ALTA



■ **Apocalisse, il primo mutante**, è determinato a spazzare via il genere umano. Per contrastarlo, gli X-Men dovranno unirsi alla Confraternita...

CRONACHE DEI MUTANTI

X-Men Legends 2 L'era di Apocalisse

Prima di *Marvel: La grande alleanza*, prima di *X-Men: Le origini*, i supermutanti su console erano avvolti da un alone di leggenda...

In questi ultimi anni il legame tra videogiochi e supereroi si è fatto sempre più stretto, chiamando in causa titoli dei generi più disparati, dai picchiaduro alle avventure. *X-Men Legends* inaugurò una nuova, fortunatissima tradizione, calando Wolverine e com-

pagnia in un contesto action-ruolistico con meccaniche in stile *Baldur's Gate*. Dovrai superare claustrofobici dungeon o imponenti spazi aperti, guidando un party di quattro personaggi e sfruttando le particolari caratteristiche di ogni mutante. Potrai controllarne solo

uno per volta, però, mentre gli alleati verranno gestiti (discretamente bene) dalla CPU. L'ottimo comparto grafico combina 3D, cel shading e l'utilizzo di marcati contorni neri, che rendono degno omaggio alla principale fonte di ispirazione: il fumetto. ●



■ Hai a disposizione 16 tra supereroi e supercattivi, in grado di eseguire attacchi combinati o usare diverse strategie.



■ Alle meccaniche da picchiaduro con visuale dall'alto si affianca una profonda gestione delle abilità.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
81	87	87	90
VOTO			
87			
Vario e complesso, molto "comics" nello stile. Imperdibile per i fan degli X-Men e dei GdR d'azione occidentali.			

Genere
SIMULATORE DI VOLO
Sviluppatore
NAMCO
Produttore
SONY
Anno
2006
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori
1-2
Reperibilità
ALTA



■ **Ultimo Ace Combat per PS2**, *The Belkan War* è un prequel alternativo ambientato 15 anni prima rispetto ai capitoli regolari.

IL CIELO SOPRA BELKA

Ace Combat: The Belkan War

Un tempo i simulatori di volo trovavano terreno fertile soltanto su PC. Poi venne *Ace Combat*...

La Repubblica di Ustio, ricca di risorse e giacimenti, è stata invasa dal Principato di Belka. Il governo si affida a squadroni di mercenari per respingere il nemico, passando poi alla controffensiva

e scatenando un conflitto dai risvolti terribili. È una trama semplice, quella di *The Belkan War*, raccontata da insipidi filmati con attori reali ma ravvivata dall'intensità delle battaglie aeree in cui verai catapultato. Le missioni e il sistema di controllo mantengono il raffinato equilibrio

proprio della serie, con una discreta varietà di situazioni e la possibilità di dare ordini ai caccia amici tramite croce direzionale. Se sarai in grado di crearti una reputazione, infine, potrai vivere gli entusiasmanti duelli con gli Assi, uno dei marchi di fabbrica di *Ace Combat*. ●



■ Avrai a disposizione oltre 30 velivoli e dovrai portare a termine 18 differenti missioni.



■ Potrai sfidare un amico a schermo condiviso, ma ti servirà una TV discretamente larga.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
81	83	82	78
VOTO			
80			
Non innova rispetto ai suoi predecessori e può stancare dopo poche ore, ma garantisce momenti di genuina esaltazione.			

MONDI FANTASTICI DA ESPLORARE LIBERAMENTE

AVVENTURE FREE ROAMING

Vuoi vendicare la morte di tuo padre nell'Italia rinascimentale, destituire un dittatore sudamericano o dare la caccia a una gang di banditi? In ogni caso avrai la possibilità di girovagare liberamente per enormi scenari aperti e affrontare ogni genere d'avventura e missione. Leggi la nostra comparativa per scoprire quale di queste avventure free roaming si adatta meglio al tuo stile di gioco.

- Assassin's Creed II
- Brütal Legend
- GTA Episodes from Liberty City
- Just Cause 2
- Red Dead Redemption
- Red Faction Guerrilla
- Saints Row 2
- The Saboteur



UN'AVVINCENTE STORIA DI **VENDETTA**

ASSASSIN'S CREED II



Genere
AVVENTURA
Produttore
UBISOFT
Prezzo
€ 39,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1
Modalità online
DOWNLOAD

■ **Ezio Auditore**, il protagonista di *ACII*: un letale assassino in cerca di vendetta.

Azione furtiva, piattaforme e un'ambientazione eccezionale si uniscono in questa spettacolare avventura nella quale il giocatore interpreta il ruolo di un giovane

» **UN MONDO CHE OFFRE** la possibilità di muoversi in varie città dell'Italia del XV secolo, come Firenze e Venezia, e nel quale è possibile eseguire ogni genere di azione e acrobazia, come arrampicarsi sulle facciate degli edifici, nuotare nei canali, condurre gondole e persino volare a bordo di una delle invenzioni di Leonardo da Vinci, fa da sfondo a un mix di azione furtiva, combattimenti e piattaforme.



■ **Puoi assoldare** gruppi di ladri, di donne di piacere e di mercenari per farti aiutare.



» SISTEMA DI GIOCO E COMPARTO TECNICO

L'avventura ha un andamento non lineare, con i punti nei quali è possibile attivare le missioni che si evidenziano di volta in volta sulla mappa. Si può scegliere sempre se limitarsi a seguire la storia principale o partecipare alle sfide secondarie. Tecnicamente è eccellente: le città sono perfettamente verosimili, i modelli dei personaggi sublimi e le animazioni estremamente fluide.

» **LONGEVITÀ ED EXTRA.** Completarlo al 100% richiede oltre 22 ore, ma solo con l'aiuto della nostra guida per localizzare le 100 piume, i 20 glifi e gli altri segreti. Oltre a questo, hai a disposizione una villa in cui esporre le armature e le armi speciali sbloccate, puoi partecipare a missioni opzionali e accedere alle funzionalità online, come Uplay, attraverso il quale scambiare i punti guadagnati con bonus quali l'accesso a un'area segreta. Infine, sono previsti due capitoli extra da scaricare. ●

» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Un'avventura dall'ambientazione eccezionale, la cui longevità va ben oltre le 20 ore. Oltretutto, è ricca di collezionabili.



AVVENTURA A SUON DI **HARD ROCK**

BRÜTAL LEGEND



Genere
AVVENTURA
Produttore
EA GAMES
Prezzo
€ 29,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1
Modalità online
8 GIOCATORI + DOWNLOAD

■ **Eddie Rigg** è il "roadie" protagonista di questa avventura a suon di musica rock.

Tim Schafer firma un'esilarante avventura d'azione che riprende tutti i temi più cari al mondo della musica rock e heavy metal con un'eccezionale vena ironica.

» **UN MONDO CHE OFFRE** tutti gli stilemi della musica rock e metal, con un protagonista, interpretato da Jack Black, armato di chitarra elettrica e personaggi secondari che omaggiano leggende della musica come i Kiss. È questo lo scenario di un'avventura ricca d'azione, guida e riff di chitarra, che offre anche battaglie campali con qualche tocco di strategia, come la possibilità di creare unità da controllare.



■ **L'heavy metal** ha ispirato ogni dettaglio del gioco, dagli scenari ai personaggi e alle armi...



» SISTEMA DI GIOCO E COMPARTO TECNICO

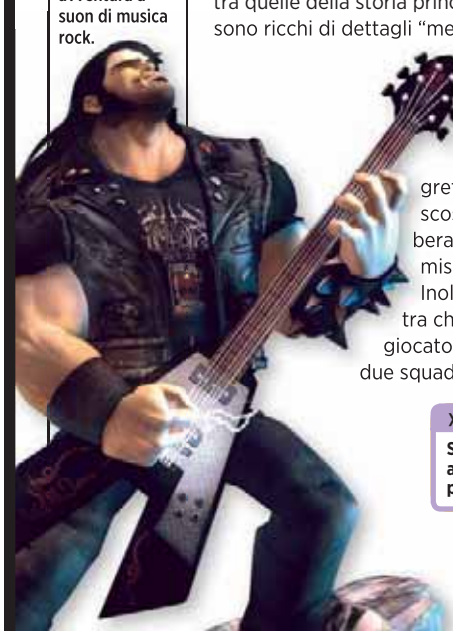
Il mondo di gioco è enorme, aperto e molto vario. Si può esplorare liberamente per attivare le missioni nell'ordine che si preferisce, tra quelle della storia principale e quelle opzionali. Gli scenari sono ricchi di dettagli "metal", anche se il design dei personaggi non è sempre eccelso.

» LONGEVITÀ ED EXTRA.

L'avventura dura circa 8-9 ore, ma c'è molto altro da fare, tra segreti da scoprire (tracce musicali nascoste, assoli di chitarra, dragoni da liberare, salti speciali da sbloccare...) e missioni secondarie a base di... birra! Inoltre, il gioco offre una modalità extra che può essere affrontata da otto giocatori contemporaneamente, divisi in due squadre. ●

» GIUDIZIO: BUONO

Se sei un appassionato di metal, questa avventura che rende omaggio al genere fa per te. Forse leggermente breve.





DUE AVVENTURE AL PREZZO DI UNA

GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY



Genere
AVVENTURA
Produttore
ROCKSTAR
Prezzo
€ 44,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Giocatori
1
Modalità online
16 GIOCATORI

■ **Ragazze, bande e droga...** ancora una volta, GTA si conferma un gioco per soli adulti.

Se *GTA IV* ti aveva stregato, ora puoi tornare a Liberty City e vivere due nuove e appassionanti avventure con eroi e nemici inediti.

» **UN MONDO CHE OFFRE** un'eccezionale reinterpretazione di New York, accurata in ogni dettaglio, dai grattacieli ai monumenti, è lo straordinario palcoscenico sul quale sono rappresentate le due avventure che compongono *Episodes*. Da una parte la guerra tra bande di motociclisti, dall'altra la vita notturna dei club della città. Tutto, ovviamente, caratterizzato dalla libertà di sempre, con oltre un centinaio di veicoli e molti nuovi mini-giochi.

» **SISTEMA DI GIOCO E COMPARTO TECNICO.** Si tratta di un *GTA* duro e puro, quello che ha dato vita a un intero genere e che si mantiene qui fedele alla sua formula originale. Godrai della totale libertà di scelta tra missioni principali e secondarie, e potrai persino utilizzare il telefono per chiamare amici e fidanzata, coinvolgendoli nelle tue attività. Anche l'ordine in cui giocare le due avventure è completamente libero. Tecnicamente il gioco si presenta molto simile a *GTA IV*, anche se *The Ballad of Gay Tony* appare più nitido. Anche il comparto audio è molto curato.

» **LONGEVITÀ ED EXTRA.** Ogni avventura si attesta sulle 8-10 ore, alle quali si aggiungono quelle impiegate per completare le sfide secondarie, tra salti nel vuoto, guerre tra bande e così via. Inoltre, ogni avventura è dotata di modalità online proprie e indipendenti. Per giocare *Episodes* non è necessario avere *GTA IV*. ●

» **GIUDIZIO: ECCELLENTE**

Se ti è piaciuto *GTA IV*, non puoi perderlo. Altrimenti... ti conviene procurartelo subito, insieme ai due *Episodes*.



■ **Moto e night club:** le due avventure si concentrano su aspetti diversi della vita di Liberty City.



UN AGENTE SEGRETO E LA SUA MISSIONE PIÙ ESPLOSIVA

JUST CAUSE 2



Genere
AVVENTURA
Produttore
EIDOS
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1
Modalità online
DOWNLOAD

■ **Rico Rodriguez** è un agente specializzato nell'uso delle armi. Il suo fine ultimo? Seminare il caos!

Rico Rodriguez è un agente segreto specializzato nell'attaccare governi seminando il caos. La sua nuova missione è ambientata in un arcipelago paradisiaco.

» **UN MONDO CHE OFFRE** numerosi scenari diversi, come isole, montagne, deserti e città, attraverso i quali seminare il caos distruggendo depositi, abbattendo gru e qualunque altra cosa trovi sulla tua strada. Al contempo, dovrai lavorare per le diverse fazioni in lotta, con l'obiettivo di rovesciare un dittatore. Potrai utilizzare ogni genere di veicolo, rifornirti di armi al mercato nero e ricorrere a gadget quali il rampino, che ti permetterà di eseguire assurde acrobazie.



■ **Puoi utilizzare ogni tipo di veicolo** per percorrere e distruggere l'enorme isola di Panau.



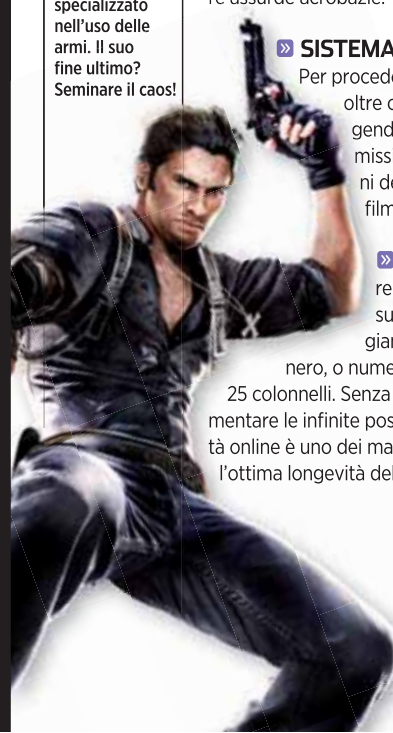
» **SISTEMA DI GIOCO E COMPARTO TECNICO.**

Per procedere nella trama, dovrai scatenare il caos negli oltre cento punti strategici sulla mappa, distruggendo tutto ciò che ti capita a tiro e sbloccando le missioni principali. Il gioco spicca per le dimensioni degli scenari e i modelli dei veicoli, anche se i filmati e il doppiaggio non sono eccezionali.

» **LONGEVITÀ ED EXTRA.** Se raggiungere il centinaio di punti di interesse non fosse sufficiente, ci sono oltre mille pezzi di equipaggiamento da trovare, sbloccabili al mercato nero, o numerose missioni aggiuntive, come assassinare 25 colonnelli. Senza contare tutto il tempo che spenderai a sperimentare le infinite possibilità del rampino. L'assenza di una modalità online è uno dei maggiori difetti, anche se non riesce a inficiare l'ottima longevità del gioco. ●

» **GIUDIZIO: ECCELLENTE**

Un'avventura semplicemente colossale, sia per le dimensioni della mappa, sia per la quantità di cose da fare.





MOLTO PIÙ CHE UN GIOCO DI **COWBOY**

RED DEAD REDEMPTION



Genere
AVVENTURA

Produttore
ROCKSTAR

Prezzo
€ 69,90

Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

Giocatori
1

Modalità online
16 GIOCATORI

■ **Personaggi come la bella Bonnie** potranno assumerti per qualche lavoretto nel proprio ranch.

Rivivi il tramonto del leggendario Far West nel modo che preferisci: aiuta la popolazione o agisci come un bandito, affronta duelli e doma cavalli selvaggi.

» **UN MONDO CHE OFFRE** una superba ricostruzione di tutti gli elementi caratteristici dei più leggendari film western, con duelli all'ultimo sangue per le strade, partite a poker nei saloon, attività come domare cavalli selvaggi e assaltare o difendere treni in movimento. Tutto questo in un ambiente molto vitale, caratterizzato da una grande varietà di flora e fauna e da scenari molto diversi tra loro, da montagne innevate ai più aridi deserti. Il fiore all'occhiello è il comparto grafico, semplicemente eccezionale.



■ **Come in un film western**, potrai giocare a poker, assaltare diligenze o guidare bestiame.



» **SISTEMA DI GIOCO E COMPARTO TECNICO.** Il gioco ti spinge oltre le dinamiche classiche in stile GTA, permettendoti di attivare contemporaneamente una missione principale e varie missioni secondarie. È possibile partecipare a centinaia di sfide casuali (aiutare persone alle quali è stato rubato un cavallo, ad esempio), oltre a sfide opzionali che si attivano parlando con la gente.

Tecnicamente tutto è eccellente, dalla resa degli scenari effetti di luce, fino all'animazione dei cavalli, per non parlare della colonna sonora e del doppiaggio in inglese.

» **LONGEVITÀ ED EXTRA.** Completare l'avventura può richiedere dalle 15 alle 20 ore, ma ci sono numerose sfide opzionali, come dare la caccia a determinati animali, trovare tesori, svolgere servizio di vigilanza notturna e via discorrendo. Questo senza contare l'ottima modalità multigiocatore, nella quale si può salire di livello, creare gruppi e così via. ●

» **GIUDIZIO: ECCELLENTE**

È come giocare un film western interattivo, ma con molta azione e possibilità in più e un comparto tecnico straordinario.



LA LOTTA DI CLASSE CONTINUA... SU MARTE

RED FACTION GUERRILLA



Genere
AVVENTURA

Produttore
THQ

Prezzo
€ 29,90

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Giocatori
1

Modalità online
16 GIOCATORI + DOWNLOAD

■ **Alex Mason** si unirà ai ribelli dopo aver assistito all'assassinio del fratello.

Dopo due sparatutto in soggettiva per PS2, la saga ha debuttato su PS3 passando in terza persona ma conservando tutto il suo elevatissimo tasso di esplosività.

» **UN MONDO CHE OFFRE** la caratteristica ambientazione ispirata al pianeta Marte, un deserto rosso nel quale i minatori lottano fianco a fianco contro gli oppressori dell'EDF, le forze di difesa terrestre. Dovrai unirti ai ribelli e distruggere le installazioni nemiche, sequestrare i convogli, salvare gli alleati e, in generale, liberare il pianeta rosso dalla EDF, facendo ricorso a veicoli di tipo futurista (tra i quali figurano anche dei Mecha) e ad armi d'ogni genere.



■ **La distruzione** è uno dei punti forti del gioco. È possibile demolire praticamente di tutto.



» **SISTEMA DI GIOCO E COMPARTO TECNICO.**

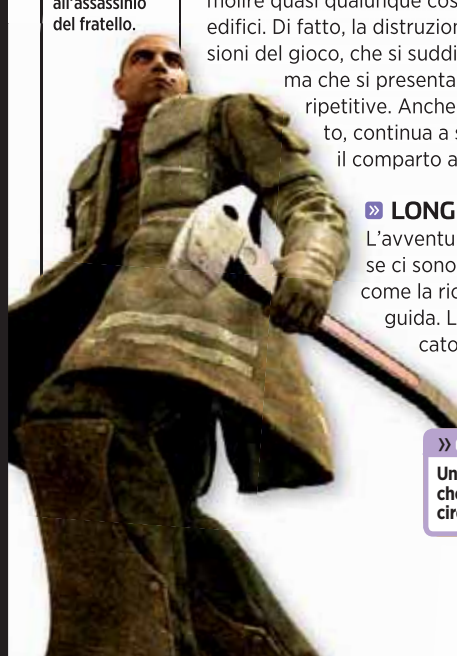
Grazie al motore grafico Geo Mod 2.0 potrai demolire quasi qualunque cosa, da piccole torrette a enormi edifici. Di fatto, la distruzione è alla base di molte delle missioni del gioco, che si suddividono in principali e opzionali, ma che si presentano a lungo andare leggermente ripetitive. Anche se tecnicamente è stato superato, continua a spiccare per alcuni elementi come il comparto audio e gli effetti delle esplosioni.

» **LONGEVITÀ ED EXTRA.**

L'avventura dura tra le 12 e le 15 ore, anche se ci sono sfide opzionali che la prolungano, come la ricerca di minerali e le missioni di guida. La sua modalità online per 16 giocatori è molto interessante e offre la possibilità di sfruttare gadget come il jetpack. ●

» **GIUDIZIO: MOLTO BUONO**

Un titolo divertente e ricco di idee, ma che a lungo andare risulta ripetitivo. In circolazione non manca di meglio.





UN'AVVENTURA PER VERI TEPPISTI

SAINTS ROW 2



18

Genere
AVVENTURA

Produttore
THQ

Prezzo
€ 19,90

Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

Giocatori
1

Modalità online
12 GIOCATORI
1+ DOWNLOAD

■ Puoi creare il tuo personaggio e stabilire lo stile della tua gang (rapper, ninja e quant'altro).

Al risveglio dal coma, scoprirai che la città di Stilwater è caduta in mano alle bande e dovrai riprenderne il controllo.

» **UN MONDO CHE OFFRE...** la libertà di fare praticamente qualsiasi cosa desideri nella città di Stilwater. Puoi creare il tuo personaggio da zero e definire l'aspetto della tua banda, guidare oltre cento veicoli di ogni tipo, partecipare a sparatorie, assaltare le basi nemiche, cimentarti in appassionanti minigiochi (come le classiche gare a base di incidenti). Si tratta del titolo più folle ed esagerato di tutto il confronto.

» **SISTEMA DI GIOCO E COMPARTO TECNICO.**

Probabilmente si tratta del gioco peggiore, dal punto di vista tecnico, tuttavia è talmente vario e avvincente da far passare i difetti decisamente in secondo piano. La sua originalità risiede in particolari come il sistema del "rispetto", che ti permette di sbloccare le missioni della trama. Le missioni non offrono nulla di nuovo (guida, sparatorie in terza persona e tutto il consueto repertorio), ma i minigiochi sono molto gustosi.

» **LONGEVITÀ ED EXTRA.** Tra le missioni principali, i minigiochi e le altre sfide opzionali, la longevità di quest'avventura si attesta sulle trenta ore abbondanti. A queste si aggiungono una modalità cooperativa online per due giocatori e le modalità competitive per dodici giocatori, oltre ovviamente ai download a pagamento. ●

» **GIUDIZIO: BUONO**

Tecnicamente è scarso, ma il suo umorismo e la quantità di cose da fare ti terranno incollato al controller fino alla fine.



■ Missioni e sfide sono quasi infinite: impersonare un poliziotto, fare da bodyguard a un personaggio



VIVA LA RESISTENZA!

THE SABOTEUR



16

Genere
AVVENTURA

Produttore
EA GAMES

Prezzo
€ 19,90

Testi
INGLESE

Parlato
INGLESE

Giocatori
1

Modalità online
NO

■ L'irlandese Sean Devlin prenderà parte alla Seconda Guerra Mondiale tra le fila della Resistenza, sabotando i nazisti.

Accompagna Sean Devlin, un irlandese unitosi alla Resistenza, in missioni di sabotaggio nella Parigi occupata dall'esercito nazista.

» **UN MONDO CHE OFFRE...** una riproduzione molto curata della Parigi occupata dai nazisti durante la Seconda Guerra Mondiale, con tanto di torre Eiffel. Alla base del gioco ci sono le azioni di sabotaggio (dalla demolizione di installazioni nemiche al salvataggio di compagni della Resistenza), da portare avanti partecipando a sparatorie in terza persona, scalando edifici, guidando mezzi d'epoca e combattendo corpo a corpo, in un repertorio estremamente completo.

» **SISTEMA DI GIOCO E COMPARTO TECNICO.** Si nota come il gioco sia uscito troppo in fretta e senza essere stato completato, soprattutto in dettagli, come le animazioni, che appaiono poco curate. Altri aspetti, come il bianco e nero delle zone non ancora liberate, impreziosiscono un'ambientazione molto riuscita. Il sistema di gioco è quello classico: si attivano le missioni, si affrontano le sfide secondarie e così via.

» **LONGEVITÀ ED EXTRA.** L'avventura dura oltre 15 ore, alle quali si vanno ad aggiungere le sfide di sabotaggio opzionali, come l'abbattimento di torrette radio o di cartelli della propaganda nazista, e il tempo impiegato a sbloccare le abilità speciali, per le quali occorre soddisfare alcuni requisiti, come un determinato numero di colpi alla testa. Questo assicura una longevità più che soddisfacente. ●

» **GIUDIZIO: MOLTO BUONO**

Un'avventura varia, con tocchi stealth, che spicca per alcuni dettagli ma soffre della mancanza di rifiniture.



■ Come in Assassin's Creed II, potrai arrampicarti sulle facciate degli edifici per attaccare dall'alto.



» CONCLUSIONI

Tutte queste avventure hanno qualcosa per cui vale la pena di giocarle e offrono emozioni e ambientazioni molto diverse: dall'Italia rinascimentale a una riproduzione della New York dei giorni nostri. Ti piaceranno tutte, ma la nostra classifica è:



Il vincitore di questo confronto è senza dubbio *Red Dead Redemption*, un titolo che si spinge oltre i limiti del free roaming, offrendo uno scenario vastissimo, di grande atmosfera e ricco di eventi. Questo senza contare l'ottima modalità multigiocatore. Al secondo posto troviamo l'eccezionale avventura di Ezio, che ti trasporta

nell'Italia di fine Quattrocento con numerose aggiunte rispetto all'avventura originale: enigmi in più, zone di piattaforme e così via. Al terzo posto c'è *Episodes from Liberty City*, un titolo composto da due avventure che riprendono tutto il meglio di *GTA IV* facendo sfoggio di humour e incorporando nuovi minigiochi. Appena fuo-

ri dal podio si classifica *Just Cause 2* con il suo mondo gigantesco, nel quale seminare il caos è la parte più importante dell'avventura. Sullo stesso tono si presenta *Red Faction Guerrilla*, dotato però di un'ambientazione di carattere fantascientifico. Al sesto posto troviamo invece *Brutal Legend*, che appassionerà in particolare gli amanti della

musica heavy metal, anche se l'avventura è veramente breve. *The Saboteur* avrebbe potuto trovarsi molto più in alto in questa classifica, se solo fosse stato rifinito un po' meglio. Infine c'è *Saints Row 2*, che pur essendo il peggiore dal punto di vista tecnico, risulta molto divertente grazie alle sue folli trovate. ●

	CARATTERISTICHE GENERALI								CARATTERISTICHE TECNICHE								OPZIONI DEL MONDO APERTO						ELEMENTI DEL GIOCO									
	N° di giocatori offline/online	Modalità di gioco offline/online	Ampiezza del mondo di gioco	N° di missioni principali	N° di missioni secondarie	Controllo	Longevità	GIUDIZIO	Design dei personaggi/veicoli	Animazioni	Disegno degli scenari	Sensazione di velocità	Popping	Sonoro	IA dei nemici	GIUDIZIO	N° totale dei veicoli	Punti di teletrasporto	Mappa interattiva	Checkpoint	Salvataggi	GIUDIZIO	Sparatorie	Guida	Combattimento corpo a corpo	Piattaforme	Stealth	Mini giochi/QTE	Potenziamento abilità/veicoli	Personaliz. veicoli personaggi	GIUDIZIO	TOTALE
Assassin's Creed II	1/--	1/--	Grande	77	+220	B	E	E	E	E	E	B	Medio	E	B	E	4	Si	No	Si	*SA	B	Basso	Basso	Molto Alto	Molto Alto	Alto	Molto Basso	Basso	Basso	E	E
Brütal Legend	1/8	2/1	Grande	20	+225	B	D	B	D	D	E	B	Basso	E	B	D	7	No	Sí	No	SA/TM*	B	--	Alto	Alto	--	Basso	Basso	Medio	Medio	B	B
GTA Episodes from Liberty City	1/16	2/9	Grande	48	+200	E	B	E	E	B	E	E	Medio	E	B	E	+100	Si	No	Si	SA/PP*	B	Alto	Alto	Basso	--	Basso	Alto	--	Basso	B	E
Just Cause 2	1/--	1/--	Molto Grande	56	+1000	E	E	E	B	B	E	E	Alto	E	B	B	95	Si	No	Si	SA/O*	B	Alto	Alto	Basso	--	--	Basso	Basso	Basso	B	E
Red Dead Redemption	1/16	1/6	Molto Grande	57	+300	E	E	E	E	E	E	E	Basso	E	E	E	+20	Si	No	Si	SA/O*	B	Alto	Alto	Basso	Basso	Basso	Alto	Basso	Medio	E	E
Red Faction Guerrilla	1/16	1/6	Grande	23	+250	E	B	B	E	B	D	B	Medio	E	B	E	9	Si	No	No	SA/PP*	D	Alto	Alto	Basso	Basso	Basso	--	Alto	--	B	B
Saints Row 2	1/12	1/4	Grande	56	+450	B	E	E	S	D	D	B	Alto	B	D	D	50	No	No	No	PP*	D	Alto	Alto	Basso	--	Basso	Alto	--	Alto	B	D
The Saboteur	1/--	1/--	Grande	50	+1000	B	E	E	E	D	E	B	Basso	B	B	B	45	No	No	No	SA/PP*	D	Alto	Alto	Basso	Basso	Alto	--	Basso	--	B	B

*SA = Salvataggi automatici TM = Tra le missioni PP = Punti Prestabiliti O = Ovunque

» LEGENDA DELLA SCHEDA

Le note, i colori e le abbreviazioni della tabella soprastante vanno letti così: **Eccellente (E) / Buono (B): Verde** **Discreto (D) / Sufficiente (S): Giallo** **Insufficiente (I): Rosso**



Questo bollino indica il vincitore del confronto. Quando lo vedi compra il gioco a colpo sicuro: non può mancare nella tua ludoteca.



Ecco come viene indicato il vincitore del confronto sotto il profilo del rapporto qualità/prezzo.

CARATTERISTICHE GENERALI

Dati oggettivi che misurano le possibilità del gioco e danno un'idea della sua longevità.

Ampiezza del mondo di gioco: indica se lo scenario di gioco è di grandezza accettabile (grande) o fuori dal comune (molto grande).

Numero di missioni principali: indica il numero di missioni che formano la sola trama principale.

Missioni secondarie: indica le sfide che si possono affrontare in modo totalmente opzionale. Ad esempio, raccogliere 100 parti di equipaggiamento equivale a 100 diverse missioni opzionali.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Analizziamo la realizzazione tecnica del gioco.

Sensazione di velocità: il grado di resa della sensazione di movimento, sia a piedi che sui veicoli.

Popping: indica se lo scenario compare in maniera brusca, con elementi che spuntano all'improvviso dal nulla.

Intelligenza artificiale: indica quanto siano intelligenti i nemici e se si comportano in modo illogico o... stupido.

OPZIONI DEL MONDO APERTO

Le possibilità offerte per agevolare alcune operazioni, come il "teletrasporto".

Punti di teletrasporto: indica la presenza ed efficacia dei punti di teletrasporto per velocizzare gli spostamenti.

Mappa interattiva: indica la possibilità di spostarsi utilizzando la mappa.

ELEMENTI DEL GIOCO

Elementi di gioco che danno una misura della sua varietà e profondità.

Minigiochi/QTE: indica la presenza o meno di momenti in cui premere tasti a tempo e di minigiochi scollegati dalla trama principale, come il poker.

Potenziamenti delle abilità: indica la possibilità per i protagonisti di migliorare le proprie capacità.

Risolviamo tutti i tuoi dubbi

Alla redazione piace trovare sempre una risposta alle tue domande. Quindi che aspetti? Scrivici!

Candeline e sandbox

Siccome tra poco è il mio compleanno volevo sapere se faccio bene a prendermi *Red Dead Redemption*. E poi, mi potreste consigliare un gioco tipo *GTA*?

@ **Angelo Manfredi**

Per avere risposta a entrambi i tuoi quesiti, ti basta dare un'occhiata al confronto di questo numero per trovare un bel po' di titoli, ciascuno con i suoi punti forti. E dai risultati avrai notato che sì, *Red Dead Redemption* è un acquisto quasi obbligato se ti piace il genere. Se vuoi accompagnarlo con un secondo acquisto e ti è piaciuto *GTA IV*, puoi proseguire l'esperienza con *Episodes of Liberty City*, da acquistare in Blu-ray o scaricare dallo Store, a un prezzo decisamente

■ I buoni sandbox su PS3 non mancano, tra *Red Dead Redemption*, *Episodes from Liberty City* e numerosi altri.

samente conveniente a fronte di un bel po' di ore di gioco. Buon compleanno!

Sly vittima di un fulmine

Ciao PlayGen, vorrei sapere se uscirà *Sly 4* e se sì per quali console?

@ **Gaspere Cascio**

L'anno scorso, l'attore che presta la voce a Cole (il protagonista di *Infamous*) si è lasciato sfuggire di bocca che i ragazzi di Sucker Punch sono impegnati sul secondo episodio di questa serie, e che lui tornerà a doppiare il protagonista. Questo significa, quindi, che al momento lo studio è impegnato su un altro titolo e che non può dedicarsi a far sbarcare Sly e compagni su PS3. Almeno non prima di aver completato *Infamous 2*, anche se francamente a questo punto dubitiamo che possa esserci davvero uno *Sly 4*...

Futuro apocalittico

Vorrei sapere se c'è anche una minima possibilità di ve-

dere *Metro 2033* anche su PS3. Sony si è fatta scappare un capolavoro!

@ **Andreuw (dal forum)**

Basato su un (voluminoso) romanzo russo di fantascienza uscito nel 2005, *Metro 2033* è uscito su PC e Xbox 360 ricevendo una buona accoglienza da parte del pubblico. La sua uscita su PS3 al momento non è prevista, ma non è nemmeno esclusa al 100%. Gli sviluppatori non si sono ancora pronunciati in merito. Incrociamo le dita, e chissà che non ci facciano una sorpresa...

Al fianco dell'avversario

Praticamente tutti i giochi di guida (compresi *Moto GP*, *Race Driver GRID*, *SBK* ecc...) hanno solo il multi online, mentre il classico "doppio"



■ *Metro 2033* è uscito su PC e Xbox 360, ma al momento non si sa niente di un eventuale lancio su PS3.



■ *Moto GP 09/10* offre una modalità a schermo condiviso, anche se non permette di giocare online in due sulla stessa console.

sulla stessa console con un proprio amico non esiste più! Perché?

@ **Simone**

È vero, sono sempre più rari, ma i titoli di guida che offrono una modalità a schermo condiviso offline non sono scomparsi. *Moto GP 09/10*, ad esempio, permette di giocare in due sulla stessa console, con la possibilità di gareggiare contemporaneamente con un amico e contro i piloti controllati dalla IA (giocare solo in due in effetti sarebbe noioso). Altre opzioni possono essere *Split/Second Velocity* o *Blur*, che permette addirittura di giocare in quattro sulla stessa console.

Una casa portatile

Ci sono news su Home per PSP? Ne avevate parlato un po' di tempo fa.

@ **Jungleman**

Sì, Sony aveva effettivamente messo in cantiere un servizio simile a Home per la sua console portatile. Avrebbe dovuto chiamarsi Room, e offrire un aspetto grafico meno realistico e più "cartoonoso", con la possibilità di creare un blog, gestire un album fotografico e decorare la propria "stanza". Il progetto sarebbe dovuto andare in beta a fine 2009, ma nel frattempo Sony ha deciso di cancellarlo.

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Che fine ha fatto il Sixaxis?

Volevo farvi notare come gli sviluppatori sembrano essersi dimenticati del Sixaxis. Cosa ci voleva a inserirlo per esempio nei QTE di *GOW III* che richiedono di sbattere la levetta a destra e a sinistra (replicando invece il movimento col Sixaxis)? Oppure in *RE 5* per scrollarsi un nemico di dosso... non mi sembra uno sforzo disumano, no? Secondo voi è colpa

del nuovo controller? Il Sixaxis era stato annunciato come una grande novità e invece è rimasto inutilizzato...

@ **Rhaab**

Non hai tutti i torti: i sensori di movimento dei Sixaxis si sono dimostrati, all'atto pratico, un fallimento. In parte per i loro limiti, tragicamente evidenti in titoli come *Lair* (al punto da

decretare l'insuccesso di quello che, con un sistema di controllo "tradizionale", non sarebbe stato un brutto gioco), e in parte perché nessuno sviluppatore è stato in grado, o ha avuto la volontà, di sfruttarli in maniera davvero efficace (tranne forse ThatGameCompany con *Flower*, che per la sua natura particolare e il ritmo lento e rilassato riesce ad "aggi-

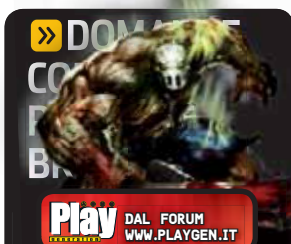
rare" i limiti intrinseci del sistema). È probabile che siano stati proprio i deludenti risultati ottenuti con il Sixaxis a spingere Sony a creare un controller specifico invece di continuare ad appoggiarsi a una soluzione "di compromesso" che alla fine non è stata premiata né dagli sviluppatori né dal pubblico. ●



■ Move non pretende di sostituire il DualShock, ma i suoi sensori di movimento sono molto più efficaci di quelli del Sixaxis.



■ I controlli dei titoli PSone disponibili sullo Store sono adattati a PSP. Premi Home e controlla le relative opzioni.



Uscirà *Splatterhouse* per PS3?

@ ramirock

Sì, *Splatterhouse* è stato confermato, ma non c'è una data completamente ufficiale. E' comunque confermato per il 2010.

Risposta di fra_62

È vero che *Medal of Honor* avrà due sistemi grafici?

@ OFFstyle

Sì, la sezione in singolo sfrutterà l'Unreal Engine 3, mentre il multi si baserà sul motore Frosbite di DICE.

Risposta di fra_62

Nessuna speranza di vedere *Ryu Ga Gotoku: Kenzan* in Europa?

@ WrathChaos

Lo hanno saltato passando da *Yakuza 2* al 3 senza quello spin-off. Le possibilità che arrivi sono molto basse.

Risposta di Bertock

Ci sarà un seguito di *Ratchet & Clank: A Spasso nel Tempo*?

@ Pepuz

Presumibilmente ci sarà un nuovo *R&C* (anche se non si sa niente), ma non sarà il seguito di *ASNT*, in quanto quella "serie" è finita.

Risposta di Bertock

L2 e R2 su PSP

Ho scaricato *Final Fantasy VII* dallo Store, e ho provato a giocarci. Soltanto che all'inizio del gioco c'è una parte in cui devo usare i tasti L2 e R2. Peccato, però, che PSP non ce li abbia. Che devo fare?

@ Carlo Marra

A seconda della configurazione, PSP sostituisce L2 e R2 con lo stick analogico o la croce direzionale. Ad esempio, se per muoverti usi lo stick analogico, L2 sarà il tasto sinistro della croce, e R2 il destro. Per premerli entrambi, devi usare il tasto in alto, sempre sulla croce direzionale. Questo vale per tutti i titoli PSone disponibili per PSP, e premendo il tasto Home durante il gioco puoi accedere alle opzioni dei controlli e modificarle come preferisci.

PS2 sullo Store?

Un mio amico dice che arriveranno sullo Store anche i giochi PS2. È vero?

@ Emiliano

Tecnicamente non sarebbe impossibile, e sarebbe anche una bella trovata da parte di Sony, visto che potrebbe mettere a disposizione almeno i titoli di punta della console senza rimetterci un centesimo e a prezzi comunque competitivi. E siccome un po' tutti i giocatori hanno uno o più titoloni che si sono "persi" all'uscita e vorrebbero recuperare, siamo sicuri che l'iniziativa

risulterebbe un notevole successo. Forse Sony sta solo aspettando il momento giusto...

Il ritorno di Dante?

Uscirà un nuovo gioco della serie *Devil May Cry*?

@ Samuele Marcoccio

Un recente e stuzzicante rumour vorrebbe al lavoro sul prossimo episodio della serie nientemeno che lo studio inglese Ninja Theory. Tanto per intenderci, stiamo parlando dei creatori di *Heavenly Sword*, ora impegnati negli ultimi ritocchi alla loro nuova creatura, *Enslaved*. Riusciranno a dare nuova linfa a questa prestigiosa saga e a farci dimenticare di una certa strega con gli occhiali? Vedremo...



■ La saga di *Devil May Cry* potrebbe tornare su PS3 per mano di Ninja Theory. Sarà vero?

LA TUA OPINIONE CONTA

Cosa pensi di PS Move, il nuovo controller a sensori di movimento di Sony?

Opinioni molto variegata come sempre. Chissà che l'E3 non vi tolga qualche dubbio...



Bello, ma il prezzo?

junleman

A me sembra una buona idea, anche se con la telecamera da usare obbligatoriamente viene a costare un bel po' di soldi.

Non mi va di "sbattermi"

fra_62

La sola idea di sbattermi per giocare a una console mi dà alla testa, ma se in concomitanza con il Move usciranno giochi di grosso calibro sarò costretto a comprarlo. Spero che il mitico DualShock non venga abbandonato.

Dipende dai giochi

tikkio91

Se davvero sarà come ci è stato promesso, il prezzo non sarà un problema. Ha sicuramente potenzialità enormi, ma sta alle case produttrici (con giochi non in stile Wii) a renderlo la perla di casa Sony!

Un DualShock è per sempre

ryonarushima

Se viene fatto per essere proposto con dei giochi per casualoni mi sta anche bene, ma non voglio assolutamente che questo Move prenda il posto del mitico DualShock. È anche merito suo che in tutti questi anni ci siamo divertiti nel fantastico mondo dei videogame, e nessuno deve prendere il suo posto.

Solo una moda

Kurosaki Ichigo

Penso che sarà solo una moda passeggera. Videogiocare deve essere un passatempo rilassante; se devo dimenarmi come un pazzo davanti al televisore, con conseguente dispendio di energie, preferisco uscire a farmi una partita a calcetto. Il vecchio e caro DualShock 3 è unico e non lo cambierei mai per una copia (bella o brutta che sia) del controller Wii.

Carenza di idee?

Peppo94

Non penso sia una buona cosa, più che altro questo sembra un segno della carenza di idee di Sony, costretta ora a prendere spunto dall'avversario Nintendo, ovvero copiandogli il controller. E poi il pad classico è ormai sacro e c'è sempre stato sin dalla prima Playstation, non possono uscirne con un nuovo controller ora.

IL TEMA DEL PROSSIMO MESE:

Sei interessato a passare al 3D? Cosa pensi di questa nuova tecnologia?

@ Manda un'email a playgeneration@edmaster.it, indicando come oggetto "Opinione", oppure posta nel forum (www.playgen.it). Se vuoi, puoi inviarti una foto autorizzandoci esplicitamente alla pubblicazione.

Una scuderia tutta tua

Ma *F1 2010* avrà l'online? E l'editor di piloti e scuderie?

@ Carmine Ciaravella

Il multi online lo daremmo per scontato. Sugli editor non si sa niente, ma noi ci aspettiamo un minimo di possibilità di personalizzazione. L'uscita del gioco, comunque, è prevista per dopo l'estate, quindi abbiamo ancora qualche mese per scoprire nuovi dettagli in merito. Quello che si sa al momento, dai cambiamenti climatici alle interviste ai piloti e agli obiettivi per ogni singola scuderia, invita all'ottimismo.

Non mi basta mai

Ho notato una cosa strana: i giochi PS3 durano in genere di meno di quelli per PS2. Sono solo io o è così? Che ne pensate?

@ Ivan

Oddio, di sicuro c'è di che meravigliarsi a vedere la quantità di meraviglie che alcuni sviluppatori sono riusciti a infilare in un semplice DVD. Basti pensare a *FF X* o *FF XII*, *GTA San Andreas* o *RE 4*. Tuttavia, anche senza contare la



presenza di espansioni scaricabili e altre "diavolerie moderne", anche nel catalogo PS3 i colossi non mancano: il nuovo *FF XIII*, ad esempio, richiede almeno un centinaio di ore per essere completato al 100%, platino incluso. Stesso discorso per i mastodontici *Oblivion* e *Fallout 3*. Per non parlare del fatto che praticamente qualsiasi gioco con un online



■ *Final Fantasy XIII* è forse l'episodio più breve della saga, ma non manca di elementi che ne allungano la durata.

molto intenso (*MW 2*, *GTA IV*, *Killzone 2*...) è in grado di tenerti impegnato per mesi, soprattutto se ti interessa prendere tutti i trofei. È vero che in alcuni casi la modalità in singolo dura poco (sì, *Modern Warfare 2*, stiamo parlando di te), ma spesso ci sono elementi a sufficienza per compensare anche questa mancanza.

Risolvere la risoluzione

Toglietemi una curiosità: ma sbaglio o, da quello che ho visto sulla rivista, la maggior parte dei giochi non supera i 720p? Come lo spiegate?

@ Salvatore Maccarone

I giochi in Full HD, cioè a 1080p, richiedono al momento un notevole dispendio di risorse da parte di PS3 per girare, per cui, fino a quando gli sviluppatori non avranno imparato ad ottimizzare al meglio i vari motori grafici, il rischio è quello di ottenere un risultato deludente dal punto di vista della fluidità. Per il momento, quindi, la maggior parte dei giochi in uscita sono effettivamente sviluppati a 720p, che comunque è qualitativamente ad anni luce di distanza dalla definizione standard, ma le cose sono destinate a cambiare radicalmente nel prossimo futuro.

» DOMANDE CORTE, RISPOSTE BREVI



Sapete niente di *Gran Turismo 5*?

@ Giuseppe Barbato

Dovrebbe uscire prima della fine dell'anno. Il rinvio sembra sia stato causato dalla volontà di aggiungere la compatibilità con Move e grafica 3D.

Uscirà *Rogue Galaxy 2*?

@ Antonio Di Giovanni

Molto improbabile, visto che lo sviluppatore è impegnato sul sequel di *White Knight Chronicles*.

Uscirà un nuovo gioco di "Matrix"?

@ Giacomo

Il film ha appena compiuto 10 anni, ma di giochi "celebrativi" nemmeno l'ombra. Niente da fare.

Ci sono notizie sul film di *God of War*?

@ Pietro Alessandro Ricca

Era stato annunciato un adattamento tempo fa, con la regia di Brett Ratner ("X-Men 3"), ma non se ne è più saputo niente.

Allora, quando arriverà un *Kingdom Hearts* per PlayStation 3?

@ Paolo Seccia

Il creatore della serie, Tetsuya Nomura, ha dichiarato che ha intenzione di lavorare a un *KH III*, ma che al momento la sua priorità è finire *Final Fantasy Versus XIII*. Il primo dei due spin-off previsti è destinato al Nintendo DS, ma su PSP arriverà in compenso un nuovo capitolo di *Parasite Eve*.

PROBLEMI TECNICI

Errore di lettura

Dopo una partita a *Modern Warfare 2*, la mia PS3 da 60 GB si è completamente bloccata e ho dovuto spegnerla dal tasto dietro la console. Quando l'ho riavviata, mi ha dato un errore 80010514. Da quello che ho capito, è un problema della lentezza, oppure di surriscaldamento. Cosa faccio?

@ Damiano Medico

Se ti succede con qualsiasi disco (a volte capita solo con i Blu-ray) è un problema del lettore. Se la tua console è una 60 GB, oltretutto, ormai non è nemmeno coperta dalla garanzia. Il nostro consiglio, però, è di vedere se riesci comunque a farla riparare, visto che è praticamente un pezzo da collezione. Chiama il servizio clienti di Sony o chiedi al negozio dove hai acquistato la console. ●

Giocare con l'auricolare

La mia console è collegata via HDMI alla TV, che però non ha la presa per le cuffie. C'è un modo per collegarle direttamente alla mia PS3?

@ Vitaliano

Gli auricolari Bluetooth o USB trasmettono solo l'audio della chat vocale, quindi l'opzione più economica è collegare le prese rossa e blu del cavo AV incluso nella console a un adattatore per minijack da 3,5 mm, e collegare qui le cuffie. In questo modo, però, il massimo della qualità sonora sarà quella stereo. Attenzione a cambiare l'uscita audio nel menu apposito. Se vuoi spendere un po' di più, puoi optare per le cuffie Sharkoon X-Tactic, che offrono un buon 5.1 e si collegano all'uscita ottica. Costano intorno ai 100 euro. ●



PSN inaccessibile

Dopo l'ultimo aggiornamento non riesco più ad accedere al Playstation Network. Quando ci provo, mi dà un errore che dice che il mio Paese/regione non è disponibile. Che è successo?

@ Aldo La Rosa

Innanzitutto, quando provi a collegarti controlla che non siano previsti interventi di manutenzione sul PSN per quella data. In questi casi, non è possibile accedere al PSN ed è necessario aspettare alcune ore. Se non è questo il caso e il problema persiste, verifica che l'indirizzo che hai inserito all'atto della registrazione sia corretto, o che quantomeno corrisponda a un Paese in cui il PSN è disponibile. Se hai cambiato l'indirizzo di recente e prima funzionava tutto, potrebbe essere quello il problema. Prova anche a riavviare il router. ●

Pagina mancante (pubblicità)

PARTECIPA ANCHE TU ALLA **COMMUNITY DI PLAYGENERATION!**

Voci dal Forum

Vuoi partecipare ancora di più alla tua rivista preferita? Vuoi conoscere altri appassionati di videogiochi in una community sempre più grande e sempre più vivace? Allora clicca su www.playgen.it e scopri il nostro forum!

LA DISCUSSIONE

Oltre ad attirare frotte di voti, il sondaggio di questo mese ha fatto discutere non poco. Al punto che non abbiamo potuto fare a meno di dedicare lo spazio della discussione del mese al dibattito che ne è scaturito.



Secondo me prima di decidere il problema più grave bisogna ragionare:

DLC a prezzi spropositati: capisco che costino tanto... ma se sono veramente così costosi ed inutili... perchè comprarli! Pensateci: Se fossero soddisfacenti, il costo non sarebbe un problema perchè sarebbe azzeccato, se sono inutili, non si comprano! Potete risparmiarne benissimo 15 euro per non avere 5 mappe a CoD MW2, no? Qualcosa di cui lamentarsi sono i pezzi e i finali tagliati dalla storia. Quelli sì, ma i DLC se ci pensate no. Codici per scoraggiare l'usato: io non mi sento vicino a questo problema perchè i giochi usati non li compro mai, ma provo a mettermi nei panni di chi li compra. Di sicuro un grande svantaggio, un colpo basso.. anche se è una cosa a svantaggio nostro, c'è da dire che anche le case produttrici hanno i loro problemi... stipendi, macchine e quant'altro... costano! E scoraggiando l'usato si guadagna il doppio. Colpo basso sì, ma comunque non ci siamo solo noi....

Preorder: sinceramente non ho ancora capito cosa sia, se ho capito bene sono bonus che si hanno ordinando prima il gioco..... secondo me è inutile avere questi stupidi bonus... apprezziamo il gioco, non l'extra!

Quello per cui mi lamento e che ho votato è la completa assenza del manuale di gioco (o quello piccolissimo che da tempo si fa)... ma ditemi, non sarebbe meglio avere nella custodia UN BEL MANUALE! Paghiamo 70 euro, ma almeno il manuale lo vogliamo! Un

manuale in cui si spieghi tutto bene, dove ci sia qualche battuta, qualcosa che faccia crescere l'emozione di provare il gioco (come vecchi giochi da tavolo, che più leggesi più volevi giocare)...

Io se devo pagare per qualcosa, preferisco qualcosa tipo le guide strategiche. Non sarebbe bello vedere per pochi euro in vendita un buon libro con armi, razze, storia, personaggi e tutto spiegato come se fosse un libro d'avventura?! Per questo io pagherei!

DIEGORESORT



Un pack di mappe per *Modern Warfare 2*: 14,99 €
6 mappe per *Killzone 2*: 12,99 €
costumi per *LBP* che arrivano anche a 1,99 € ciascuno.

Una nuova modalità di gioco per *FIFA 10*: 4,99 €
Due espansioni con nuove missioni, armi, auto e contenuti per il multiplayer per *GTA IV*: 17,99 € ciascuno
Nuove sfide e un nuovo scenario per *Burnout Paradise*: 12,99 €

Nuove missioni, nuovi personaggi e abilità per *Dragon Age Origins*: 39,99 € (espansione comunque enorme e ricchissima (20 ore))

Queste sono alcune delle migliori espansioni sulla piazza, ma anche le più costose purtroppo.

I contenuti scaricabili (espansioni) dovrebbero servire ad "espandere" appunto l'esperienza del giocatore e la longevità del gioco, o ancora correggere più o meno gravi problemi tecnici del gioco stesso nel caso ce ne siano.

I DLC stanno davvero aumentando esageratamente di prezzo, ma lo stanno facendo comunque così gradualmente che viene solo da chiedersi: "E da quando?!"

ZACLOUD97



DiegoResort, il tuo discorso è impeccabile, e può essere condivisibile o meno. Ma vorrei porti questa domanda: credi che la digitalizzazione di un pezzo di carta striminzito sia più importante di speculazioni di mercato globali che vanno ad influire sul nostro patrimonio? Comunque il mancato acquisto di un DLC va ad influire sulla nostra esperienza di gioco, e i codici d'accesso per l'online penalizzeranno un sacco il potere di acquisto di molte persone, che magari i 70 euro al colpo non possono tirarli fuori..

BLACKHAWK



Io faccio parte di quelli che non possono comprare un gioco al mese... io ho la PlayStation3 da Natale, e ho comprato, a parte il gioco incluso nella scatola, tutti platinum. Mettendo tutti questi

giochi insieme, ho speso 80 euro, che equivale quasi ad un gioco di ora. I giochi più costosi li prenderò a natale e al mio compleanno.

Ci sono tanti giochi di buonissima qualità (*GTA 4* per esempio è uno dei migliori) che costano poco... mentre li compro, li finisco, li assaporo, scendono i prezzi degli altri e li prendo.. a questo si aggiungono i pezzi da 90 (per prezzo ovviamente) che prendo 2 volte all'anno, e me la cavo.

In sintesi:

- 1) compro platinum di buonissima qualità (come *GTA 4*)
- 2) una volta all'anno mi permetto un gioco da 70 euro
- 3) posticipo un nuovo gioco per prendere qualche dcl
- 4) Mentre mi godò i dcl quei giochi scendono di prezzo
- 5) prendo i giochi scesi di prezzo

e il fatto si continua.... *Assassin's Creed*, *Uncharted*, *GTA IV*, tutti a 20 euro, e tutti che reggono il confronto con i giochi d'oggi... che ne pensi?

DIEGORESORT



Allora, contesto solo due cose del tuo discorso. Primo: cos'è che fanno per noi le aziende videloudiche? Parlo di Activision, EA ecc..

Oltre a produrre giochi nient'altro.. Non ci offrono servizi di sorta, almeno, io non ne ho mai avuti ne ne ho mai trovati.

Secondo: Io contesto il voto dato ai manuali di gioco perchè in un sondaggio come questo reputo personalmente poco importante la digitalizzazione di un manuale di gioco in confronto a codici e DLC.

Per farti un esempio di DLC schifosi. Su *Assassin Creed 2* manca un pezzo di storia (anche se non fondamentale), perchè l'hanno tolto e ce lo hanno venduto dopo a 8 euro. Dal mio punto di vista questa è un'azione molto più grave della digitalizzazione dei manuali di gioco, e per questo mi indispettisce il fatto che l'opzione sui manuali di gioco abbia così tanti voti.

BLACKHAWK



PARLA DEI TUOI GIOCHI PREFERITI. TROVA AMICI PER GIOCARE



LA COLLEZIONE



In questi anni mi sono affezionato a molti titoli come *Ar Tonelico* e *Mana Khemia*, che mi hanno stregato con la loro musica ed alchimia; a *Magna*

Carta, che ha una delle trame più emozionanti di sempre; alle vicende del povero Prinny costretto ad una sottomissione eterna verso la master Etna in *Disgaea*. A personaggi che non si scordano facilmente come quelli di *Wild Arms* o *Suikoden*, a introspezioni del proprio animo accettando ogni parte di noi stessi in *Persona*, alle lotte contro gli Dei in *Valkyrie Profile* ed infine a un gioco che considero arte dal punto di vista narrativo ovvero *Eternal Sonata*, che ti fa riflettere sulla vita. Questi sono giochi che ti lasciano qualcosa e che non si scorderanno mai.

TIDUS255



IL SONDAGGIO

QUALE RECENTE TENDENZA DELL'INDUSTRIA TI INFASTIDISCE DI PIÙ?

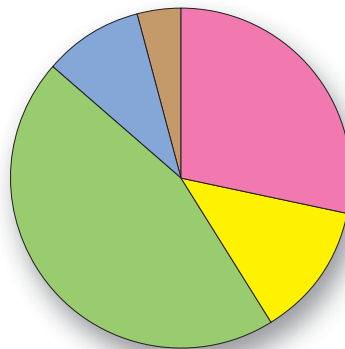
I CODICI per accedere alle funzioni online per scoraggiare l'usato **28,49%**

L'ELIMINAZIONE dei manuali di gioco **12,85%**

I DLC a costi spropositati **45,25%**

I CONTENUTI SCARICABILI già presenti su disco **9,50%**

I BONUS esclusivi per il preordine solo per specifiche catene commerciali **5,91%**



I codici per accedere alle funzioni online ovviamente sono ingiusti. Il giro dell'usato, secondo me, fa conoscere meglio i titoli e fa risparmiare a noi poveri videogiocatori, che non abbiamo un budget illimitato, qualche decina di euro. Inoltre crea notevoli disagi ai giocatori che non dispongono di una rete Internet attraverso la console, i quali non potranno mai avere accesso a contenuti molte volte importanti; per fare un esempio i blocchi di memoria di *Assassin's Creed II*, non vitali per l'esperienza di gioco ma aiutano notevolmente alla comprensione della trama, si devono scaricare. Metterli già nel gioco no, eh?

KRONA



Mi dà molto fastidio il fatto che comincino ad esserci extra sbloccabili solo online (io non ho la possibilità di collegarmi), ma mi irrita ancora di più il fatto che questi siano a pagamento: a volte sono solo livelli esclusivi, a volte il vero finale del gioco. Sono contenuti che non acquisterò mai, per principio: è una vera mancanza di rispetto verso i videogiocatori. 70 euro non sono già abbastanza? Quanto dovremo spendere ancora?

ELENA

LA CLASSIFICA UFFICIALE DEL FORUM

Secondo mese con la classifica "ripulita". E bisogna dire che l'esperimento sembra funzionare. Niente più exploit sovrumani, quindi, ma solo tanto sano videogioco, e trofei guadagnati esclusivamente con il sudore dei vostri pollici...



1. KINGDOM_CLEMENTE - Trofei 2415 - Livello 17 - 63%
37 Platini



2. UNIKO90 - Trofei 2192
Livello 17 - 43% - 42 Platini



3. BALDAGIOYANES6 - Trofei 1850 - Livello 15 - 42%
20 Platini



4. MATTESTO9 - Trofei 1722
Livello 15 - 30% - 23 platini



5. SUPERTAYO10 - Trofei 1482
Livello 14 - 61% - 18 Platini



6. TRIXSTERIO - Trofei 1248
Livello 14 - 13% - 24 Platini



7. BOMBERMAN - Trofei 1374
Livello 13 - 80% - 11 Platini



8. AMEDEO91 - trofei 1172
Livello 13 - 69% - 18 Platini



9. SHARINGAN - Trofei 1083
Livello 13 - 57% - 18 Platini



10. IRONBOXE - Trofei 1381
Livello 13 - 57% - 1 Platino
The Italian Killers



11. LUSIO89 - Trofei 1180
Livello 13 - 46% - 13 Platini



12. MARKO_GEKO - Trofei 1033
Livello 13 - 38% - 19 Platini



13. SPAREGA - Trofei 1081
Livello 13 - 36% - 19 Platini



14. POON81 - Trofei 983
Livello 13 - 23% - 17 Platini



15. RYONARUSHIMA - Trofei 927
Livello 12 - 96% - 18 Platini



16. YGORR - Trofei 967 - Livello 12 - 90% - 13 Platini



17. FRANOVANTA - Trofei 924
Livello 12 - 89% - 14 Platini



18. RAZZAROMANA - Trofei 972
Livello 12 - 88% - 12 Platini



19. FIUUS-182 - Trofei 913
Livello 12 - 56% - 8 Platini



20. BERTOCC - Trofei 941
Livello 12 - 46% - 4 Platini



21. REDFE - 878 trofei - livello 12 - 40% - 9 Platini

RE ONLINE. SCOPRI NOTIZIE E CURIOSITA' SU

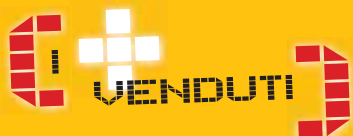


PIÙ DI 150 TITOLI RECENSITI!

I migliori giochi per la tua PlayStation

Tutte le informazioni di cui hai bisogno per non fare acquisti sbagliati.

DATI LIMITATI ALLE PIATTAFORME SONY



■ **FIFA Sudafrica 2010** parte alla grandissima. Su PS3 è già febbre da Mondiale!

- 1 **Mondiali FIFA Sudafrica 2010** N
- 2 **GTA Episodes from Liberty City** N
- 3 **God of War Collection** E
- 4 **Super Street Fighter IV** N
- 5 **Battlefield: Bad Company 2** ↓
- 6 **Call of Duty: Modern Warfare 2** ↓
- 7 **Just Cause 2** ↓
- 8 **Final Fantasy XIII** ↑
- 9 **Iron Man 2** N
- 10 **Aliens vs Predator** ↓

■ **GTA: Episodes from Liberty City** annienta Kratos e guadagna la seconda piazza.

PS3

AZIONE

	ALPHA PROTOCOL » SEGA » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un gioco di spionaggio che combina elementi d'azione, stealth e GdR. Offre grande libertà nella scelta delle strategie da usare.	79
	ARMY OF TWO: THE 40TH DAY » EA GAMES » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Due mercenari combattono per sventare la minaccia terroristica che incombe su Shanghai. Breve, ma intenso.	84
	BAYONETTA » SEGA » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Spettacolare, profondo, vibrante, originale: Bayonetta è ufficialmente la nuova regina degli action!	95
	BIONIC COMMANDO » CAPCOM » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un classico riletto in chiave moderna che esalta per l'azione intensa e per gli esigenti elementi da gioco di piattaforma.	88
	BRÜTAL LEGEND » EA GAMES » € 49,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Uno spassoso viaggio nel mondo del metal, tra azione, corse in auto e battaglie. È minato da difetti tecnici e strutturali.	83
	DEVIL MAY CRY 4 » CAPCOM » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il mix "stylish" di azione e avventura firmata Capcom torna con l'eccelsa qualità a cui la serie ci ha abituati sin dalle origini.	93
	DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE » KOEI » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Azione dai controlli semplici e accessibili. È ambientato nella Cina feudale e ha una modalità cooperativa online.	86
	HEAVENLY SWORD » SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Realizzazione tecnica inarrivabile, ma breve e ripetitivo, complice un sistema di combattimento non sfruttato a dovere.	82
	IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY » S05 GAMESTREET » € 39,90 » 1-16 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 7+ Battaglie aeree che diventeranno sia gli amanti dei simulatori sia i giocatori in cerca di qualcosa di diverso dal solito.	87
	LOST PLANET 2 » CAPCOM » € 69,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un gioco d'azione con ambientazione futuristica, un'eccellente modalità cooperativa ed entusiasmanti scontri a fuoco.	83
	MINI NINJAS » EIDOS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+ Un gioco di ninja originale, spassoso e dall'estetica ricercata. Il suo svolgimento variegato ti conquisterà subito.	83

	NINJA GAIDEN SIGMA 2 » TECMO » € 64,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Una sfida per veri ninja: lunga, difficile e maledettamente spettacolare. Molti gli extra esclusivi per PS3.	90
	PRISON BREAK » DEEP SILVER » € 45,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un titolo poco rifinito, lineare nella struttura e con un pessimo sistema di controllo. Neanche la trama riesce ad appassionare.	50
	RATCHET & CLANK A SPASSO NEL TEMPO » SONY » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+ La classica formula a base di azione e piattaforme per una divertente avventura che chiude la trilogia di R&C.	92
	TCOR: ASSAULT ON DARK ATHENA Prezzo budget » ATARI » € 29,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un ottimo mix di azione e stealth, corredato dall'ulteriore attrattiva di un eroe carismatico e di un secondo gioco incluso.	79

GDR

	3D DOT GAME HEROES Nuovo! » ATLUS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+ Un gioco di ruolo ispirato ai capisaldi del genere e zeppo di citazioni e omaggi. Particolarissimo lo stile grafico retrò.	87
	DRAGON AGE: ORIGINS » EA GAMES » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un gioco di ruolo maturo, di stampo fantasy e con struttura aperta. I fan del genere non dovrebbero lasciarsi scappare.	90
	FALLOUT 3: GOTY » BETHESDA » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un Oblivion post-apocalittico eccellente per longevità e libertà. Questa versione contiene tutte le espansioni uscite.	94
	FINAL FANTASY XIII » SQUARE ENIX » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un gioco di ruolo che sorprende per la grafica e il sistema di combattimento profondo, ma non per trama e personaggi.	90
	NIER Nuovo! » SQUARE ENIX » € 49,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 18+ Un GDR d'azione vario e originale, con una trama pregevole e scontri interessanti. Tecnicamente è poco valido.	72
	RESONANCE OF FATE » SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Ambientazione originale e combattimenti spettacolari, a metà tra turni e azione. È un GdR complesso, destinato ai più esperti.	84
	STAR OCEAN: THE LAST HOPE » SQUARE ENIX » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un buon GdR d'azione, equilibrato e snello nel sistema di combattimento. Piacerà agli appassionati del genere.	83
	WHITE KNIGHT CHRONICLES » SONY » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ È vastissimo e molto curato, soprattutto nella trama. Sa appassionare e introduce alcune stuzzicanti modalità online.	84



3 ragioni per giocare a...

Red Dead Redemption



1. IMMENSO COME GTA. Rockstar ha confezionato un'altra avventura "a tutto tondo": profonda, piena di cose da fare e curata fin nel minimo dettaglio.

2. AMBIENTAZIONE DA PAURA. RDR ricrea un mondo realistico, carico della tipica atmosfera da saloon. Carismatico il protagonista, impareggiabili gli scenari.

3. MULTIPLAYER RICCHISSIMO. Fino a 16 giocatori potranno confrontarsi o cooperare nelle diverse modalità online. Partita dopo partita, salirai di livello e sbloccherai extra.

AVVENTURA



ASSASSIN'S CREED II

» UBISOFT » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il buon mix tra i vari elementi del gioco lo rende un'avventura tra le migliori disponibili sulla piazza.

VOTO 91



BATMAN ARKHAM ASYLUM

» EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Il carisma di Batman e del Joker in una superba avventura che fonde azione, stealth e un quadro tecnico da urlo. Splendido.

VOTO 93



DANTE'S INFERNO

» ELECTRONIC ARTS » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura trucculenta, in stile God of War, con un'ambientazione evocativa. La struttura di gioco non apporta novità.

VOTO 83



DARKSIDERS

» THQ » € 54,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura che stupisce per caratterizzazione artistica, varietà, longevità e una serie di trovate interessanti.

VOTO 90



DEAD SPACE

» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Comparto tecnico, atmosfere e combattimenti rendono questo nuovo esperimento il survival horror dell'anno.

VOTO 91



GOD OF WAR III

» SONY » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Una delle migliori avventure d'azione disponibili per PS3: adrenalinica, violenta e dotata di un comparto tecnico d'eccellenza.

VOTO 97



GOD OF WAR COLLECTION

» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Include i primi due GoW pubblicati per PS2. Due avventure superbe, ritoccate nella grafica e proposte a un prezzo irresistibile.

VOTO 93



GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY

» ROCKSTAR » € 49,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Due avventure che ampliano l'universo di GTA IV, nuovi protagonisti e modalità multiplayer inedite. Il prezzo è imbattibile.

VOTO 92



GRAND THEFT AUTO IV

» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna soffitta PS3. Un titolo immenso ed elettrizzante.

VOTO 97



HEAVY RAIN

» SONY » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un thriller con una trama profonda e ricca di colpi di scena. È un "film interattivo" da giocare a colpi di QTE. Indimenticabile.

VOTO 93



INFAMOUS

» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un gioco open world che aggiunge alla formula superpoteri e la possibilità di agire da buono o da malvagio.

VOTO 91



JUST CAUSE 2

» EIDOS » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura esplosiva, un sandbox che riprende elementi di GTA IV e Mercenaries: frenesia, libertà, varietà e divertimento.

VOTO 83



METAL GEAR SOLID 4

Prezzo budget

» KONAMI » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un intreccio narrativo indimenticabile: l'ennesimo trionfo di una serie che continua a stupire. Un must imperdibile.

VOTO 97



MIRROR'S EDGE

Prezzo budget

» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un titolo innovativo in ogni senso, dal sistema di controllo alla struttura di gioco. Se cerchi nuove esperienze, non perdetelo.

VOTO 95



PROTOTYPE

» ACTIVISION » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura in un mondo aperto resa particolarmente divertente e varia dai violenti superpoteri del suo protagonista.

VOTO 88



RED DEAD REDEMPTION

» ROCKSTAR » € 69,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura epica con un'ambientazione unica: il Vecchio West. È vario, immenso e graficamente superbo

VOTO 97



RESIDENT EVIL 5

» CAPCOM » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Avvincente, spettacolare, lungo... Resident Evil 5 è senza dubbio una delle migliori avventure d'azione per PS3.

VOTO 95



UNCHARTED 2: IL COVO DEI LADRI

» SONY » € 64,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura unica, che appassiona dall'inizio alla fine e stupisce per l'ottimo online. Uno dei migliori titoli PS3.

VOTO 97



YAKUZA 3

» SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 18+

Un "romanzo criminale" ambientato in Giappone, vastissimo e carico di atmosfera. È totalmente in inglese.

VOTO 91

PICCHIADURO



DRAGON BALL Z RAGING BLAST

» NAMCO BANDAI » € 59,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Graficamente pregevole, e finalmente con un numero degno di personaggi e modalità. Peccato per le poche novità.

VOTO 85

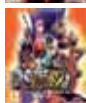


SOULCALIBUR IV

» NAMCO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un picchiaduro straordinario, ricco ed estremamente galvanizzante. Ti streggerà anche se non sei un amante del genere.

VOTO 92



SUPER STREET FIGHTER IV

» CAPCOM » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Il miglior picchiaduro per PS3. Mantiene la struttura di Street Fighter IV e aggiunge lottatori, opzioni e modalità di gioco.

VOTO 96



TEKKEN 6

» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Il picchiaduro più completo sulla piazza, con 40 lottatori e numerose modalità di gioco. I fan della saga lo adoreranno.

VOTO 90



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010

» THQ » € 64,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una simulazione di wrestling spettacolare e completa, con ancora più opzioni, modalità di gioco e lottatori.

VOTO 80



NOI STIAMO GIOCANDO A...

GTA Episodes from Liberty City

ROCKSTAR AVVENTURA



Da New York al Far West: vogliamo spulpare a dovere questi Episodes prima di lanciarsi a capofitto sulle praterie di Red Dead Redemption. Una prima vera all'insegna di Rockstar!

Red Dead Redemption

ROCKSTAR AVVENTURA

Super Street Fighter IV

CAPCOM PICCHIADURO

Lost Planet 2

CAPCOM AZIONE

Skate 3

EA SPORT

I VOSTRI PREFERITI

God of War III

SONY AZIONE



Kratos si mantiene al primo posto nella vostra classifica, mentre Ezio recupera posizioni. Non può durare, però: scommettiamo che dal prossimo mese la farà da padrone un certo titolo Rockstar...

CoD Modern Warfare 2

ACTIVISION SPARATUTTO

Assassin's Creed II

UBISOFT AVVENTURA

FIFA 10

EA SPORTS SPORT

Final Fantasy XIII

SQUARE ENIX GDR



Final Fantasy XIII resiste tra i primi cinque, grazie anche alla sua grafica sontuosa.

I quattro migliori giochi...



» Fallout 3

Dogmeat è un cane lupo che ti accompagnerà nel corso dell'avventura e potrà aiutarti in missione, ad esempio cercando oggetti e munizioni negli anfratti più remoti. Fai il possibile per proteggerlo, perché se muore l'avrai perso per sempre.

» Haunting Ground

Hewie è un pastore tedesco, unico tuo amico in questo survival horror firmato Capcom e uscito nel 2005 per PS2. Dovrai impartirgli ordini, accarezzarlo o persino sgridarlo, e il finale del gioco cambierà a seconda di come lo avrai trattato.

PER AIUTARCI A STILARE QUESTA LISTA MANDA UNA E-MAIL A:
playgeneration@edmaster.it



Kingdom Hearts: Birth by Sleep

» PSP » KONAMI » AZIONE/AV. » ESTATE
MGS: Peace Walker è in dirittura d'arrivo e l'attesa si sposta su un altro pezzo da novanta per PSP. La data di uscita non è ancora stata annunciata.



Fallout: New Vegas

» PS3 » BETHESDA » GDR » AUTUNNO
Di recente abbiamo mosso i primi passi nel deserto di Mojave e possiamo assicurarvi che New Vegas sarà immenso come Fallout 3.

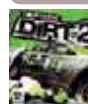


Mafia 2

» PS3 » 2K GAMES » AVVENTURA » 27 AGOSTO
Un "GTA" ambientato sul finire degli anni 40 e forte di una trama degna de "Il Padrino". È un'offerta che... beh, sai come prosegue.



GUIDA



COLIN MCRAC DIRT 2

» CODEMASTERS » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Galvanizzante, lungo e stracolmo di opzioni, Colin McRae DIRT 2 è molto più di un semplice gioco di rally.

73



FUEL

» CODEMASTERS » € 49,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un arcade con veicoli ben differenziati e una discreta libertà nel percorrere scenari enormi. Leggermente monotono.

83



GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Non sorprende per numero di auto e circuiti, ma il sistema di guida, il fotorealismo e l'online ne fanno un titolo eccellente.

94



MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

Prezzo budget

» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Gare adrenaliniche, scenografiche e ricche di opzioni, che ti terranno incollato al volante per molto, molto tempo.

91



MODNATION RACERS

Nuovo!

» SONY » € 69,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un divertentissimo arcade con la possibilità di creare e condividere piloti, kart e tracciati. LittleBigPlanet a quattro ruote!

80



MOTO GP 09/10

» CAPCOM » € 64,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un titolo molto vasto, completo di classi 125, 250 e MotoGP e arricchito da numerose modalità. Tecnicamente non è granché.

80



MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Prezzo budget

» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
MotorStorm torna con il suo ritmo travolgente, nuove modalità e circuiti inediti molto più vari rispetto al passato.

91



MX VS ATV REFLEX

» THQ » € 59,90 » 2-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
L'ottimo sistema di controllo, la gran quantità di veicoli e l'abbondanza di circuiti sono i punti di forza di questo arcade offroad.

77



NEED FOR SPEED SHIFT

» EA » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un simulatore bilanciato e coinvolgente, anche se non riesce a superare sotto nessun aspetto i "pesi massimi" del genere.

91



SBK X SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Nuovo!

» MILESTONE » € 59,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Una simulazione completa, appassionante e adatta sia ai novizi che agli esperti delle due ruote.

85



SONIC & SEGA SUPERSTARS RACING

» SEGA » € 54,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un arcade di corse, semplice e immediato. Punta sul fascino degli eroi Sega e sulla modalità multiplayer.

78



SPLIT/SECOND VELOCITY

Nuovo!

» DISNEY INT. » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Una vera e propria scarica di adrenalina. È un arcade di guida che sorprende e affascina fin dalla prima gara.

91

SPARATUTTO



ALIENS VS. PREDATOR

» SEGA » € 64,90 » 1-18 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Scegli se giocare come Alien, Predator o marine, sfruttando le caratteristiche di ciascuna specie.

71



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

» EA GAMES » € 69,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Uno sparatutto a sfondo bellico con una deludente Campaign in singolo, ma con il miglior multiplayer sulla piazza.

92



BIOSHOCK 2

» 2K GAMES » € 59,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Se hai apprezzato il primo Bioshock, lo amerai. Lo stile e l'ambientazione del predecessore, con in più il multiplayer.

91



BORDERLANDS

» 2K GAMES » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto con elementi da GDR ambientato su un brullo pianeta alieno. Gioca da solo o con tre amici, anche online.

90



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

» ACTIVISION » € 69,99 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Come MW, meglio di MW. Uno sparatutto eccezionale da ogni punto di vista, con diverse interessanti novità.

94



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

» UBISOFT » € 39,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un originale FPS che ti appassionerà, se ti farai catturare dall'ambientazione western. Buono anche l'Online.

80



FAR CRY 2

Prezzo budget!

» UBISOFT » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto che scommette su un'impostazione alla GTA ottenendo ottimi risultati in tutto, tranne nell'online.

90



F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

Prezzo budget!

» WARNER » € 19,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno sparatutto horror dalle atmosfere tese e agghiaccianti. Grafica altalenante, ma emozioni assicurate.

91



KILLZONE 2

Prezzo budget!

» SONY » € 29,90 » 1-32 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Uno degli sparatutto più avvincenti del catalogo PS3, reso ancora più memorabile da un multiplayer Online massiccio.

97



MAG

» SONY » € 49,90 » 256 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una guerra per 256 giocatori, da combattere rigorosamente in Rete. Le meccaniche funzionano, la grafica non è il massimo.

82



RESISTANCE 2

Prezzo budget!

» SONY » € 29,90 » 1-60 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Uno sparatutto ineccepibile, splendido e adrenalinico. Storia, ambientazione e giocabilità ti lasceranno a bocca aperta.

93



WOLFSTEIN

» ACTIVISION » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un classico che ha saputo adattarsi ai tempi moderni senza perdere i suoi segni d'identità: intrattenimento e azione.

79

con il migliore amico dell'uomo!



» Dead to Rights: Retribution

È uscita il mese scorso questa attesa avventura d'azione, che rinnova una saga finora presente solo su PS2 e PSP. Non poteva mancare Shadow, che seguirà fedelmente i tuoi ordini e che potrai controllare in prima persona durante alcune fasi.



» A Dog's Life

Un titolo curioso e originale, pubblicato dalla stessa Sony nel 2003. Il protagonista di quest'avventura "a quattro zampe" è Jake, un segugio che dovrà rintracciare la sua amata sfruttando abilità canine come il "super-fiuto".

MUSICALE

BAND HERO Prezzo budget!
» ACTIVISION » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Se non senti il rock dentro e Guitar Hero ti sembra troppo ostico, Band Hero può costituire un buon compromesso pop. **71**

DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Nel ruolo di un DJ dovrai remixare oltre 100 brani. Le meccaniche funzionano alla grande, ma il repertorio in parte delude. **91**

GUITAR HERO 5
» ACTIVISION » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Nuove opzioni per l'ennesima incursione nel mondo di GH. Include 85 brani, seppure non molto emozionanti. **79**

ROCK BAND 2
» EA GAMES » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Innova poco rispetto al predecessore, ma rimane un gioco musicale quasi infinito e divertentissimo, sia da solo che con amici. **93**

ROCK BAND: THE BEATLES
» EA » € 39,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il gioco musicale più curato disponibile per PS3, nonché un riuscito omaggio ai Fab Four. Peccato ci siano "solo" 45 brani. **89**

SINGSTAR VOL. 3 (+ MICROFONI) Prezzo budget!
» SONY » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
30 brani inediti per cantare con gli amici, oltre a nuove opzioni per la comunità Online di SingStar... Il re della festa. **92**

SPORT

MONDIALI FIFA SUDAFRICA 2010
» EA SPORTS » € 69,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Una simulazione eccellente, che recupera tutte le qualità di FIFA 10 e ricrea alla perfezione l'atmosfera del Mondiale. **91**

FIFA 10
» EA SPORTS » € 39,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Una simulazione calcistica a 360°, sorretta da una montagna di opzioni e da un comparto ludico assolutamente ottimo. **93**

FIGHT NIGHT ROUND 4
» EA SPORTS » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Se ami la boxe, su PS3 non troverai una simulazione più reale, impressionante e coinvolgente di questa. **94**

NBA 2K10
» 2K SPORTS » € 59,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un simulatore completo, ricco di opzioni e modalità di gioco e con un sistema di controllo profondo. Davvero spettacolare. **92**

NBA LIVE 10 Prezzo budget!
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco di pallacanestro accessibile e completo che ricrea le emozioni della NBA. Ottimo, ma c'è spazio per migliorare. **89**

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 59,90 » 1-7 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Una simulazione calcistica più convincente di PES 2009, capace di divertire a dispetto delle sue imperfezioni. **94**

SKATE 3 Nuovo!
» EA GAMES » € 69,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco di skateboard ricco di opzioni e con un online davvero epico. Se ti piace il genere, è un acquisto obbligato. **91**

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 10
» EA SPORTS » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un completissimo simulatore di golf che, pur senza grandi novità, entusiasmerà ancora una volta i fan di questo sport. **86**

TOP SPIN 3 Prezzo budget!
» 2K SPORTS » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco di tennis esigente e realistico. Il quadro tecnico è eccellente, lo spettro di opzioni di modalità più che abbondante. **90**

VIRTUA TENNIS 2009
» SEGA » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un accessibile tennis arcade che coinvolge e diverte già dalla prima partita pur non offrendo una grafica sorprendente. **87**

VARI

BUZZ! QUIZ TV + BUZZER
» SONY » € 69,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Divertente quanto i capitoli per PS2 e ora con la possibilità di sfidare online altri concorrenti da tutto il mondo. **90**

EYE PET + TELECAMERA
» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Sfruttando il PlayStation Eye, incluso nella confezione, potrai interagire con il tuo cucciolo virtuale, lavarlo e curarlo. **85**

KATAMARI FOREVER Prezzo budget!
» NAMCO BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Far rotolare una sfera per raccogliere oggetti sempre più grandi può sembrare una follia... Ma è una follia a dir poco spassosa. **88**

LITTLEBIGPLANET Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un gioco di piattaforme rivoluzionario, che stimola a immaginare, creare e condividere mondi. **96**

SCENE IT? CIAK! SI GIRA!
» WARNER » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Domande e risposte sul mondo del cinema, in puro stile Buzz!. È compatibile con i Buzzer, ma manca di originalità. **78**

TIME CRISIS 4 + G-CON
» NAMCO » € 89,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una conversione eccellente accompagnata da una nuova pistola, più precisa e versatile. Dispiace solo che duri così poco. **80**

TORNADO OUTBREAK Prezzo budget!
» KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Controlla i tornado e radi al suolo luna park o intere città. Diverte nonostante il comparto tecnico scadente. **79**

I MIGLIORI PLATINUM

PS3



■ Street Fighter IV scende di prezzo con l'uscita della versione Super.

- 1 Street Fighter IV N
- 2 Fallout 3 E
- 3 Batman Arkham Asylum N
- 4 GTA IV D
- 5 FIFA 10 D
- 6 Midnight Club L.A. E
- 7 Metal Gear Solid 4 D
- 8 Killzone 2 D
- 9 Bionic Commando N
- 10 Mini Ninjas N

PSP

- 1 Monster Hunter Freedom Unite N
- 2 FIFA 10 D
- 3 Pack GTA Liberty City Stories + Vice City Stories D
- 4 Gran Turismo E
- 5 God of War Chains of Olympus D
- 6 Crisis Core FFXIII E
- 7 Midnight Club L.A. Remix D
- 8 Tekken Dark Resurrection U
- 9 Silent Hill Origins D
- 10 Patapon D



■ Monster Hunter Freedom Unite costa 30 euro. Cosa aspetti a farlo tuo?



■ FIFA 10 si mantiene nei piani alti, nonostante il successo di Sudafrica 2010.

- 1 **Mondiali FIFA Sudafrica 2010** N
- 2 **Gran Turismo** ↑
- 3 **LittleBigPlanet** =
- 4 **Iron Man 2** N
- 5 **FIFA 10** ↓
- 6 **Assassin's Creed: Bloodlines** ↓
- 7 **Football Manager 2010** ↓
- 8 **Ben 10: Alien Force Vilgax Attacks** ↓
- 9 **Dissidia: Final Fantasy** ↓
- 10 **Need for Speed: Shift** =



■ Dissidia resiste in classifica, ma comincia a faticare...

PSP

AVVENTURA

	ASSASSIN'S CREED BLOODLINES » UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il ritorno "portatile" di Altair delude su tutti i fronti. Tecnicamente lacunoso e molto poco divertente. VOTO 59
	GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS Prezzo budget » SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Kratos si scatena su PSP con un'avventura così brillante da tutti i punti di vista da apparire indistinguibile dagli episodi per PS2. VOTO 94
	GTA CHINATOWN WARS » ROCKSTAR » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ La visuale ricorda i primi, classici GTA, ma la sostanza è quella, gustosissima, degli episodi più recenti. VOTO 90
	GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES Prezzo budget » ROCKSTAR » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Ottima raccolta che include i due GTA usciti finora per il portatile Sony. Un must per tutti i giocatori. VOTO 94
	HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE Prezzo budget » EA » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Il gioco non dura molto e la cura per i dettagli è deludente, ma i fan più accaniti di Harry Potter sapranno apprezzarlo. VOTO 77
	INDIANA JONES E IL BASTONE DEL RE Prezzo budget » LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ L'impavido Indy torna per un'avventura inedita. Le meccaniche sono piuttosto elementari, la grafica poteva essere più curata. VOTO 65
	JAK & DAXTER: SIFDA SENZA CONFINI » SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Jak debutta su PSP con un'avventura divertente ed estremamente varia. La strana coppia è tornata, più in forma che mai! VOTO 87
	MGS PORTABLE OPS Prezzo budget » KONAMI » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Per grafica, giocabilità e modalità multiplayer, Portable Ops è senz'altro la più grande avventura per PSP. VOTO 94
	OBSCURE: THE AFTERMATH Prezzo budget » KOCH MEDIA » € 29,90 » 2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un survival horror appassionante, grazie soprattutto a una trama curata. Splendido se giocato in cooperativa con un amico. VOTO 86
	SILENT HILL ORIGINS Prezzo budget » KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Angosciante come un SH per PS2. E tra grafica, trama, enigmi e combattimenti, Origins si classifica tra i migliori giochi PSP. VOTO 93
	SILENT HILL SHATTERED MEMORIES » KONAMI » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo SH, con meccaniche innovative. VOTO 81

GUIDA

	BURNOUT DOMINATOR Prezzo budget » EA GAMES » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Corse a ritmo serrato in mezzo al traffico e una sana dose di sfida rendono questo gioco di guida un vero must. VOTO 90
	COLIN MCRAE RALLY 2005 Prezzo budget » CODEMASTERS » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Pur essendo un titolo con qualche anno sulle spalle, resta il miglior simulatore di rally puro per il portatile Sony. VOTO 88
	F1 2009 » CODEMASTERS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Il miglior simulatore di Formula 1 per PSP. Vanta la licenza ufficiale per le auto, i tracciati e le piste di questa stagione. VOTO 88
	GRAN TURISMO » SONY » € 39,90 » 4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Uno dei migliori giochi di guida per PSP, nonostante la mancanza di una modalità carriera completa e lunga. VOTO 85
	MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX Prezzo budget » ROCKSTAR » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un'autentica meraviglia, sbalorditiva in ogni suo comparto. Eccezionali i controlli e il coinvolgimento. VOTO 92
	MOTO GP Prezzo budget » NAMCO » € 29,90 » 8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Brucia l'asfalto in un GP quanto mai realistico e con dei comandi impeccabili. Peccato che ci siano solo otto circuiti. VOTO 88
	MOTORSTORM ARCTIC EDGE » SONY » € 39,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un ottimo arcade che cattura lo spirito selvaggio delle gare offroad delle versioni per PS3. Include gare online. VOTO 91
	OUTRUN 2006 COAST 2 COAST Prezzo budget » SEGA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Questo remake del popolarissimo arcade di Sega rappresenta una piccola perla di tecnica e giocabilità per la tua PSP. VOTO 86
	PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE Prezzo budget » SEGA » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un titolo concitato che fonde guida, salti e scontri a fuoco. Godibile, ma ci sono alternative migliori. VOTO 80
	RIDGE RACER 2 Prezzo budget » NAMCO » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un arcade che non apporta alcun miglioramento rispetto all'originale, ma rimane comunque un ottimo titolo. VOTO 92
	SBK 09 Prezzo budget » BLACK BEAN » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Realizzazione passabile e gare con controlli arcade o simulativi, ma nessuna novità di rilievo rispetto allo scorso anno. VOTO 78
	WIPEOUT PULSE Prezzo budget » SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Vertiginose gare futuristiche valorizzate da opzioni inedite, controlli privi di sbavature e una grafica mozzafiato. VOTO 89

E tu, che voto daresti a...

Modnation Racers



@ hardcore95 (dal forum)

Sony strizza l'occhio a Mario

È da molto che si parla dello scombusso-lato sfidante di Mario Kart basato sul fondamento di LBP (crea e condividi). Qui il bello è che crei il personaggio, il circuito e anche i kart. Ci manca solo che crei un gioco! La grafica cartoon è molto variopinta, e il gioco è anche online! ●

VOTO 94

Se comprate questo gioco, avete speso bene i vostri soldi. Questa è la mia scelta del mese di maggio!

Metal Gear Solid 3



@ Gian_Lorenzo97 (dal forum)

Divertimento... devastante!

Su PS2 uno dei titoli più belli è MGS 3, creato dal genio di Kojima. La trama... hmm...la trama: non l'ho capita. Forse perché non ho giocato i primi due. È un gioco pressoché infinito per via anche dei livelli lunghi, di una certa libertà d'azione e un gioco poco guidato. Tecnicamente si posiziona per me subito dopo di GoW II e il doppiaggio è ben fatto. ●

VOTO 90

Ottima grafica con pochi rallentamenti, lungo, divertente e poco guidato. Consigliato a chi ama i giochi stealth ed action.

Uncharted 2



@ Fedefede46 (dal forum)

Semplicemente meraviglioso

Ogni capitolo è sempre più emozionante e il tutto è accompagnato da una grafica spettacolare con splendidi effetti di luce. La formula di gioco è stata migliorata per renderla più divertente e meno complicata, e ogni sparatoria sarà sempre diversa dalle altre. Pur non essendo un fanatico di questo tipo di giochi non riuscivo a staccarmi dal pad... ●

VOTO 99

Un titolo che dovrebbero almeno provare tutti. La maggior parte si innamorerà di questo gioco dato che è semplicemente fantastico!



AZIONE

- ARMY OF TWO THE 40TH DAY**
» EA » € 49,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un titolo breve e fin troppo semplice. Dà il meglio in compagnia di un amico, ma è comunque un gioco mediocre. **VOTO 59**
- BEN 10 ALIEN FORCE**
» D3 PUBLISHER » € 29,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione e di piattaforme piuttosto semplice, dedicato ai fan della serie. Tecnicamente non fa gridare al miracolo. **VOTO 60**
- CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES** Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-2-GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un classico dell'azione torna in forma smagliante grazie a un portentoso "restyling" e tanti extra di lusso. **VOTO 91**
- CLANK AGENTE SEGRETO**
» SONY » € 24,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Clank diventa protagonista di un gioco d'azione che fonde con classe umorismo, meccaniche di gioco e qualità tecnica. **VOTO 89**
- KILLZONE LIBERATION** Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-6-GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Uno dei migliori giochi d'azione in circolazione su PSP e soprattutto uno dei più divertenti in multiplayer. **VOTO 92**
- LEGO INDIANA JONES II**
» ACTIVISION » € 39,95 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
È divertente e scanzonato come la versione per PS3, ma ha un difetto piuttosto grave: manca il multiplayer, vera anima del **VOTO 83**
- MANHUNT 2** Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un tetro gioco d'azione e stealth che, per il tasso di violenza elevato, risulta adatto solo a un pubblico adulto. **VOTO 86**
- NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING**
» BANDAI » € 39,90 » 1-2-GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione con protagonista Naruto che non soddisferà i fan, a causa del sistema di combattimento poco profondo. **VOTO 59**
- PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?**
» DIGITAL BROS » € 49,90 » 1-GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
Un divertentissimo mix di azione e platform, il tutto in 2D. Una chicca imperdibile. **VOTO 81**
- RATCHET & CLANK L'ALTEZZA NON CONTA** Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-4-GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Poche avventure su PSP possono vantare una simile varietà di gioco e una realizzazione tecnica altrettanto curata. **VOTO 91**
- RESISTANCE RETRIBUTION**
» SONY » € 39,90 » 1-8-GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il comparto grafico sbalorditivo e le meccaniche e il ritmo galvanizzanti ne fanno uno dei titoli migliori per PSP. **VOTO 92**
- STAR WARS BATTLEFRONT SQUADRON SPECIALE**
» REBELLION » € 39,90 » 16-GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Azione intensa, ritmo frenetico e una originale modalità strategica bilanciano un comparto tecnico migliorabile. **VOTO 75**

- STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA**
» LUCASARTS » € 29,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un buon gioco d'azione in terza persona con una trama inedita e tutto il fascino di "Guerre Stellari". **VOTO 83**
- SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW**
» SONY » € 39,90 » 1-8-GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Senza dubbio una delle migliori avventure per PSP, con una realizzazione tecnica eccellente e una solida giocabilità. **VOTO 94**
- TENCHU 4**
» UBISOFT » € 39,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Ambientazioni magnifiche e momenti d'azione notevoli esaltano a dovere questa appassionante avventura ninja. **VOTO 88**
- TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO** Prezzo budget
» ACTIVISION » € 29,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Controlla Autobot e Decepticon ripercorrendo gli eventi del film. Sparare senza sosta è piacevole, ma niente di più. **VOTO 69**
- ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS** Prezzo budget
» CAPCOM » € 19,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un mito dei videogame, che ritorna con uno schema di gioco frenetico e divertentissimo e una grafica al passo con i tempi. **VOTO 91**
- UNDEAD KNIGHTS**
» TECMO » € 39,90 » 1-4-GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 18+
Un gioco d'azione frenetico, dai toni splatter e con la possibilità di controllare un esercito di zombie. Il divertimento, tuttavia, latita. **VOTO 69**

GDR

- CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1-GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il miglior GdR per PSP: rispolvera un mito, sbalordisce per le sue finanze grafiche e, soprattutto, diverte. **VOTO 93**
- DISGAEA 2: DARK HERO DAYS**
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1-GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
È un GdR strategico, ricco di opzioni e di dissacrante umorismo. Peccato che i dialoghi siano esclusivamente in inglese. **VOTO 86**
- MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE**
» CAPCOM » € 39,90 » 1-4-GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco enorme e spettacolare in cui dare la caccia a mostri giganteschi. Divertente, specialmente in compagnia. **VOTO 91**
- PHANTASY STAR PORTABLE**
» SEGA » € 49,90 » 1-4-GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un discreto mix di GdR e azione che regala maggiori soddisfazioni in compagnia. Peccato sia in inglese. **VOTO 74**
- STAR OCEAN SECOND EVOLUTION**
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1-GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Se riesci ad abituarti al suo ritmo di gioco lento, potrai trovare in Second Evolution un GdR di classico dalla buona trama. **VOTO 85**
- WILD ARMS XF** Prezzo budget
» S05 GAMESTREET » € 24,90 » 1-GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Un Gioco di Ruolo tattico che avvince per l'impianto di gioco, semplice ma ricco di opzioni. In inglese. **VOTO 82**

IL MEGLIO PER PSP

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1 **Naruto Ultimate Ninja Heroes 3** [N]
NAMCO BANDAI | PICCHIADURO



Naruto torna su PSP, e lo fa in grande stile. È senza dubbio il miglior capitolo della serie, una manna dal cielo per i fan. Le pupe di Dead or Alive Paradise devono accontentarsi del secondo posto...

2 **Dead or Alive Paradise** [N]
TECMO | MINIGIOCHI

3 **Silent Hill Shattered Memories** [E]
KONAMI | SURVIVAL HORROR

4 **Dante's Inferno** [E]
EA | AZIONE

5 **Monster Hunter Freedom Unite** [E]
CAPCOM | GDR

I VOSTRI PREFERITI

1 **FIFA 10** [E]
EA SPORTS | SPORT



FIFA 10 riesce a resistere in vetta alla vostra classifica dei preferiti. Salgono le sorprendenti creature di Invizimals e i colossi di Monster Hunter: a quanto pare, è aperta la stagione della caccia...

2 **PES 2010** [E]
KONAMI | SPORT

3 **Invizimals** [E]
SONY | ABILITÀ

4 **Gran Turismo** [E]
SONY | GUIDA

5 **Monster Hunter Freedom Unite** [E]
CAPCOM | GDR D'AZIONE

Final Fantasy XIII

@ ChronoChris (e-mail)

Semplicemente imperdibile



Un gioco eccellente sotto ogni aspetto, o quasi. Rispetto agli altri FF è troppo lineare e poco profondo: sarebbero servite più opzioni nei combattimenti. **VOTO 96**

Assassin's Creed II

@ Gioacchino (e-mail)

A.A.A. Assassino cercasi



L'ho preso al lancio ed è stato amore a prima vista: armi e mosse da paura, grafica superba e una trama intensa e coinvolgente. Cos'altro chiedere? **VOTO 99**

Ha una trama lunga e appassionante, ma non è all'altezza dei migliori capitoli della saga. Resta un GDR eccezionale.

Ha tutto: un'ambientazione unica, un'ottima giocabilità... Ha scolpito la storia della PS3, non c'è dubbio.

VUOI VEDER PUBBLICATA LA TUA MINI-RECENSIONE? MANDA UNA E-MAIL A: playgeneration@edmaster.it

LE USCITE NEL MONDO

GIAPPONE

1 Hokuto Musou

PS3 KOEI TECMO AZIONE



La "Stella di Hoku-to" ha riscosso un successo straordinario nel Sol Levante, ma per vederlo in Europa dovrai aspettare qualche mese. Noi intanto lo abbiamo provato ed è una vera bomba!

2 NieR RepliCant

PS3 SQUARE ENIX GDR

3 Tokyo Mono Harashi: Karasu no Mori Gakuen Kitan

PSP ATLUS GDR

4 Ys: Felghana no Chikai

PSP Nihon Falcom GDR

5 Pro Yakyuu Spirits 2010

PS3/PSP KONAMI SPORT

U.S.A.

1 God of War III

PS3 SONY AZIONE



Kratos continua a fare sfaceli in Nord America e mantiene in classifica sia il terzo capitolo della saga che la Collection. Queste mese, tuttavia, deve fare i conti con un "Dio" come GTA IV.

2 GTA: Episodes from Liberty City

PS3 ROCKSTAR AVVENTURA

3 Final Fantasy XIII

PS3 SQUARE ENIX GDR

4 Battlefield: Bad Company 2

PS3 EA SPARATUTTO

5 God of War Collection

PS3 SONY AZIONE

EUROPA

1 GTA: Episodes from Liberty City

PS3 ROCKSTAR AVVENTURA



Liberty City non finisce mai di stupire! Due capitoli, due avventure, due protagonisti dal carisma assoluto, e tutto a un prezzo convenientissimo. Noi europei abbiamo fittato l'affare...

2 God of War III

PS3 SONY AZIONE

3 Battlefield: Bad Company 2

PS3 EA SPARATUTTO

4 Final Fantasy XIII

PS3 SQUARE ENIX GDR

5 Just Cause 2

PS3 SQUARE ENIX AZIONE

SPORT



BLOOD BOWL
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Sport tattico che fonde il fantasy di Warhammer con una variante iper-violenta del football americano. Sanguinoso. **VOTO 78**



EVERYBODY'S GOLF 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Partite di golf folli e ben realizzate che si adattano a meraviglia al tuo portatile. Provalo, non te ne pentirai. **VOTO 88**



FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Completo come sempre, con un gran numero di licenze a disposizione. Ma le opzioni sono meno dell'anno scorso... **VOTO 90**



NBA LIVE 09 **Prezzo budget**
» EA SPORTS » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Pur senza introdurre novità rivoluzionarie, la simulazione cestistica di EA appassiona per il livello di realismo e la giocabilità. **VOTO 91**



PRO CYCLING 2009 **Prezzo budget**
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Gli appassionati di ciclismo gongoleranno alla prospettiva di gestire una squadra e decidere le strategie migliori in gara. **VOTO 75**

PICCHIADURO



DISSIDIA: FINAL FANTASY
» SQUARE ENIX » € 34,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
I personaggi più famosi della serie FF si affrontano in duelli ricchi di segreti e dalle meccaniche estremamente originali. **VOTO 83**



INVIZIMALS
» SONY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco molto originale, un esperimento di realtà aumentata in cui catturare e far evolvere animali invisibili. Li combatterai con la PSP Go Cam! **VOTO 84**



NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Tutta l'emozione e il ritmo dell'anime in un picchiaduro abbastanza semplice e assai simile al predecessore. **VOTO 78**



SOULCALIBUR BROKEN DESTINY
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro tecnicamente superbo e dalla giocabilità eccezionale. Se ami il genere, non puoi perdertelo. **VOTO 89**



TEKKEN 6
» SONY » € 44,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro profondo, spettacolare e con oltre 40 lottatori. Manca la modalità Campagna presente invece su PS3. **VOTO 94**



WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
» THQ » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Online a parte, offre le medesime modalità della versione PS3. La grafica e i controlli, tuttavia, sono inferiori. **VOTO 75**

VARI



BEATERATOR **Prezzo budget**
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un software molto versatile che ti permetterà di creare musica con PSP ovunque e in ogni momento. **VOTO 83**



BUZZ! UN MONDO DI QUIZ
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Se ti piacciono i quiz e le serate in compagnia, fallo tuo senza esitazione. È il Buzz! più completo per PSP, giocabile anche online. **VOTO 89**



DEAD OR ALIVE PARADISE **Nuovo!**
» KOEI TECMO » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+
Una collezione di semplici minigiochi che fa leva sul fascino delle ragazze in bikini. Il divertimento, tuttavia, latita. **VOTO 52**



ECHOCROME **Prezzo budget**
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un puzzle game fresco e stravagante che ti terrà incollato allo schermo della PSP fino all'ultimo livello. Impossibile resistere. **VOTO 87**



ECHOSHIFT **Prezzo budget**
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un rompicapo divertente e originale, con enigmi da risolvere combinando le azioni del presente e quelle del passato. Consigliato. **VOTO 81**



FAT PRINCESS
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un titolo originale ma ripetitivo. Combina azione e strategia, e dà il meglio di sé soprattutto in multiplayer. **VOTO 86**



LITTLEBIGPLANET
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Divertente e fresco, esattamente come su PS3, con la possibilità di creare e condividere i livelli. Manca il multiplayer. **VOTO 90**



LOCOROCO 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Non stupisce come il primo, ma i controlli, lo stile e l'approccio fuori dagli schemi si confermano in tutta la loro creatività. **VOTO 90**



PATAPON 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Conserva il brillante mix di strategia e ritmo musicale del primo Patapon, ma aggiunge opzioni e modalità multiplayer. **VOTO 91**



PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS **Prezzo budget**
» VIRGIN PLAY » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Puzzle, strategia e GdR si mescolano in un titolo assai originale. Se cerchi qualcosa di insolito, Puzzle Quest fa per te. **VOTO 88**



ROCK BAND UNPLUGGED
» EA » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un eccellente gioco musicale. Offre quasi tutte le opzioni dei capitoli per PS3, ma senza il multiplayer e gli strumenti. **VOTO 82**



THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Uno strategico immediato e appagante, con oltre 300 carte e un multiplayer irresistibile. La Storia in singolo è poco curata. **VOTO 80**

3 motivi per giocare a...

Dead or Alive Paradise



1. LE RAGAZZE. Questi elementari minigiochi sono un ottimo rimedio allo stress di tutti i giorni, ma solo se uniti alle procaci lottatrici di Dead or Alive.

2. LE RAGAZZE. I modelli delle dieci lottatrici sono semplicemente splendidi. Potrai apprezzarli meglio regalando loro bikini sempre più microscopici.

3. E... LE RAGAZZE! È inutile mentire. Se comparerai questo gioco, sarà solo per vedere i video delle ragazze in costume e scattare qualche foto.



3 motivi per giocare a... Killer 7



1. TRAMA DA OSCAR. Killer 7 racconta una storia complessa, profonda, con personaggi intriganti e colpi di scena memorabili. Solo per chi sa l'inglese.

2. POESIA VISIVA. Grazie anche al cel shading, Killer 7 raggiunge vette artistiche rare per un videogioco. Spettacolari i colori, le ombre e il particolarissimo design.

3. ESPERIENZA UNICA. È (quasi) uno sparatutto su binari, lineare e minato da diversi difetti nel sistema di controllo. Nel bene e nel male, è un gioco diverso da qualsiasi altro.

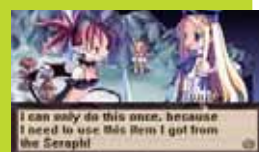


IL GIUDIZIO UNIVERSALE

Se vuoi proporre la tua classifica dei "4" per PS2, scrivi una e-mail a playgeneration@edmaster.it avente come oggetto "giudizio universale". Le più originali verranno pubblicate.

IL GDR + PROLISSO

Ogni GDR che si rispetti non può prescindere da ore di dialoghi, lunghi scontri e interminabili fasi esplorative. In molti casi, tuttavia, un "colpo di forbici" non avrebbe fatto male...



1 Disgaea: Hour of Darkness

NIPPONICHI KOEI 2004

2 Dark Chronicle

LEVEL 5 SONY 2003

3 Star Ocean: Till the End of Time

TRI-ACE SQUARE ENIX 2003

4 Xenosaga Episode II

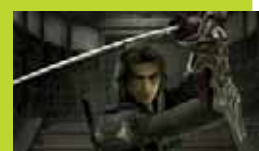
MONOLITH NAMCO 2005

5 Shin Megami Tensei: Persona 4

ATLUS ATLUS 2009

LA INTRO + MEMORABILE

Torni a casa, scarti la confezione, inserisci il disco e resti in attesa... E mentre le dita fremono, un filmato ti si para davanti agli occhi e ti si stampa in mente. Per sempre.



1 Onimusha 3: Demon Siege

AZIONE CAPCOM 2004

2 Kingdom Hearts 2

GDR D'AZIONE SQUARE ENIX 2006

3 Zone of the Enders: The 2nd Runner

AZIONE KONAMI 2003

4 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

STEALTH KONAMI 2001

5 Mafia: The City of Lost Heaven

AVVENTURA GATHERING 2003

LA STORIA D'AMORE + TRAGICA

Una volta un saggio ha detto: una storia non è una storia, se non è una storia d'amore. A quanto pare se ne sono accorti anche gli sviluppatori...



1 James e Mary

SILENT HILL 2 KONAMI 2001

2 Tidus e Yuna

FINAL FANTASY X SQUARE ENIX 2002

3 Wander e Mono

SHADOW OF THE COLOSSUS SONY 2006

4 Il Principe e Farah

POP: LE SABBIE DEL TEMPO UBISOFT 2003

5 Max e Mona

MAX PAYNE 2 ROCKSTAR 2003

PS2

BLACK
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il primo, grandioso sparatutto di Criterion, carico di sparatutto adrenaliniche ed effetti partecellari da urlare. **84**

BURNOUT 3: TAKEDOWN
» EA GAMES » € 10,99 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Tra Europa, Asia e Stati Uniti, ti lancerai in corse adrenaliniche spettacolari nei quali distruggere i tuoi avversari! **90**

DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 (CON DECK) » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Se il rock non è nelle tue vene e il tuo sogno è far ballare una pista affollata, hai trovato il gioco che fa per te. Pressoché uguale. **91**

DRAGON QUEST: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un GdR avvincente come pochi, longevo e curatissimo. Non faticiamo a usare la parola capolavoro. **95**

GOD OF WAR II Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Kratos torna in una nuova, mitica avventura che perfeziona sotto ogni aspetto la precedente. Tra i migliori titoli per PS2. **97**

GRAN TURISMO 4 Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Oltre 700 auto perfettamente riprodotte per un vero e proprio capolavoro. Il gioco di guida, come PES è il gioco di calcio. **94**

GRAND THEFT AUTO: TRILOGY
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Tre capolavori PS2 a un prezzo stracciato. Se non li hai mai giocati, questo pack diventa automaticamente un must. **99**

IL PADRINO
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
A differenza del pessimo sequel per PS3, questo titolo è un'avventura pregevole, con musiche semplicemente splendide. **87**

JAK AND DAXTER SFIDA SENZA CONFINI
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Dopo una lunga pausa, torna il dinamico duo di avventurieri in un titolo che ti porta ai confini dell'universo. **88**

KINGDOM HEARTS II Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
GdR d'azione che mixa magia Disney ed esperienza Square. La sua accessibilità lo rende adatto davvero a tutti. **93**

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 Prezzo budget
» EIDOS » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Nell'oscuro regno di Nosgoth si intrecciano orrore, vendetta e odio in un'avventura degna di un romanzo. **89**

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
» KONAMI » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Snake saluta PS2 con un'avventura imperdibile che riesce a migliorare il gioco originale aggiungendo numerosi extra. **96**

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5
» BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Combattimenti ed esplorazione sono gli stessi del quarto episodio, ma con miglioramenti in ogni comparto. **86**

OKAMI
» CAPCOM » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'avventura emozionante e innovativa a metà tra arte e videogioco. Un titolo semplicemente imperdibile. **95**

PERSONA 4
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+
La combinazione di simulatore sociale e Gioco di Ruolo a turni è perfetta. La trama è intrigante, ma in inglese. **92**

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Su PS2 la sfida PES-FIFA non si è mai nemmeno giocata: il calcio Konami ha vinto a tavolino per abbandono dell'avversario. **90**

PROJECT ZERO 3
» TECMO » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Armato di una macchina fotografica, dovrai affrontare terribili fantasmi. Lo stile è quello dei nuovi horror movie giapponesi. **88**

RESIDENT EVIL 4 Prezzo budget
» CAPCOM » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un horror d'azione sorprendente e indimenticabile. Per tecnica e giocabilità, è il capitolo migliore di tutta la serie. **95**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
» VIVENDI » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Una delle migliori avventure criminali, grazie alla sua varietà di situazioni, al comparto tecnico e alla splendida ambientazione. **90**

SHADOW OF THE COLOSSUS Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'originalissima avventura nella quale il tuo eroe dovrà localizzare dei giganteschi colossi e trovarne il punto debole. **92**

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo SH, con meccaniche innovative. **81**

SLY 2: LA BANDA DEI LADRI
» SONY » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un platform di stampo classico ma di pregevolissima fattura, con un ambiente di gioco liberamente esplorabile e una gio- **90**

Toca Race Driver 3
» CODEMASTERS » € 34,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
L'unico simulatore in grado di stare alla pari con sua maestà Gran Turismo 4. Per molti versi è addirittura migliore. **94**

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
SvR 2010 ricrea alla perfezione il rutilante mondo della WWE e offre opzioni online e alcune piccole novità. **80**

YAKUZA
» SEGA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura di ottimo livello, con un trama adulta e personaggi e situazioni che non dimenticherai facilmente. **90**



■ Il regno fantastico di Boletaria è stato corrotto da demoni, draghi e altre forze oscure e solo tu, con la forza del tuo acciaio, potrai liberarlo...

Demon's Souls

UN GIOCO DI RUOLO **DIABOLICAMENTE** DIFFICILE...

PS3 GDR/AZIONE NAMCO BANDAI IMMINENTE

Copo una lunghissima attesa che ci aveva quasi fatto perdere la speranza, finalmente *Demon's Souls*, il GdR nominato gioco del 2009 da diversi siti e testate specializzate, sta per arrivare in Italia, con tanto di traduzione in italiano dei testi di gioco. Ma perché tanta trepidazione? I motivi sono molti. La storia è incentrata nel fantastico regno medievale di Boletaria, luogo che in tempi ormai passati era pieno di vita ma che, oggi, è una landa devastata dai demoni. Degli eroi che hanno invano tentato di salvare il regno non rimane altro che l'anima tormentata, costretta a vagare nel luogo dell'ultima battaglia. Naturalmente, il prossimo della lista sei tu: dopo aver scelto il tuo alter ego tra otto classi differenti (cavaliere, soldato, ladro...), potrai entrare in questo oscuro mondo, abitato da ogni genere di creatura, dai semplici soldati nemici fino a colossali draghi, temibili demoni o giganti. Secondo i classici canoni dei giochi di ruolo, eliminare nemici ti darà punti esperienza che potrai utilizzare per migliorare le caratteristiche, i poteri o anche per potenziare l'equipaggiamento. Farti le ossa e muoverti con prudenza sarà indispensabile, se non vuoi rimetterci la pelle: il titolo Atlus è infatti noto per essere difficile al limite della spietatezza, e possiamo dirti che, nonostante nutrirsi qualche speranza in un ribilanciamento, Mangiauomo e Firelurker sono ancora in grado di

portare i migliori giocatori all'esaurimento nervoso. Anche dopo essere finito a concimare le margherite, però, potrai essere utile agli altri, trasformandoti in un fantasma per aiutare gli altri giocatori online. Tramite un simbolo sul terreno, i giocatori potranno evocare il tuo fantasma, che per l'occasione riacquisterà il proprio corpo e tornerà a combattere (naturalmente, potrai resuscitare anche in altri modi). Un altro elemento rilevante del gioco è l'influenza delle tue azioni sul mondo di gioco: se uccidi PNG o attacchi altri giocatori, questa tendenza cambierà in oscura e avrai accesso a poteri e scenari differenti. In questo modo, tra le otto classi e i due allineamenti, per chiamarli più appropriatamente, la rigiocabilità di *Demon's Souls* è certamente elevata. Un gioco con grandi possibilità. ●

■ Scegli il tuo personaggio tra otto classi a disposizione, come il cavaliere, il soldato, il ladro, il mago o il barbaro, ognuno con le proprie abilità e poteri.

» PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE

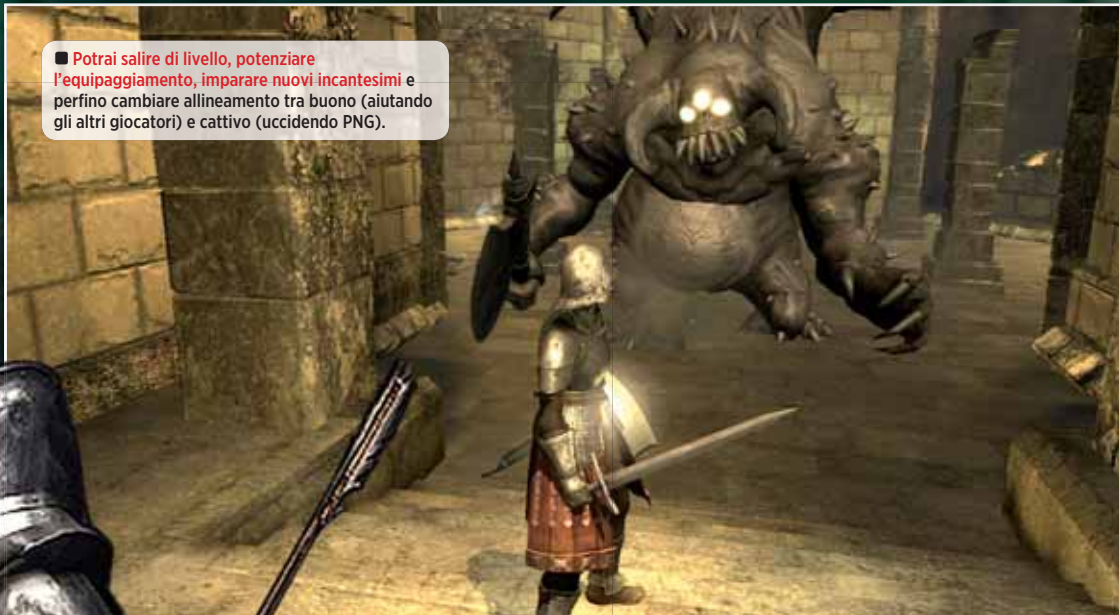
Longevo, intenso, rigiocabile, pieno di segreti, graficamente splendido e con interessanti opzioni online. Un titolo del quale è impossibile non tenere conto.



■ Il mondo di *Demon's Souls* prevede uno scenario centrale dal quale potrai accedere ai livelli secondari, popolati da nemici e dominati da un temibile boss.



■ Il tuo protagonista può continuare l'avventura anche dopo la morte: giocare nei panni di fantasma ti permetterà di aiutare gli altri giocatori online.

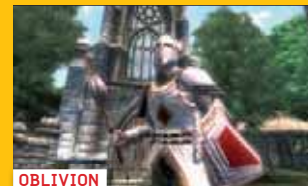


■ Potrai salire di livello, potenziare l'equipaggiamento, imparare nuovi incantesimi e perfino cambiare allineamento tra buono (aiutando gli altri giocatori) e cattivo (uccidendo PNG).



» SOMIGLIA A...

Di GdR d'azione non ce ne sono molti su PS3, e ci fa piacere che *Demon's Souls* vada a rimpolpare le fila del genere. In tutti i casi, ecco di seguito due tra i migliori predecessori del titolo Namco Bandai.



OBLIVION

Questo immenso open world è pieno di combattimenti, azione, centinaia di missioni tra principali e secondarie. Un vero colosso del genere.



BORDERLANDS

Il titolo 2K Games è più vicino a *Demon's Souls* di *Fallout 3* per la sua natura spiccatamente "action". Ovviamente l'ambientazione è sci-fi e non fantasy.

» IN ATTESA DELL'EDIZIONE SPECIALE

Stiamo aspettando questo titolo da mesi, ma sicuramente l'attesa non sarà vana. Inizialmente il gioco sarà infatti venduto nell'edizione Black Phantom (che, per la cronaca, sono i fantasmi che potrai incontrare nel gioco), che conterrà (naturalmente) una copia di *Demon's Souls*, la colonna sonora del gioco e addirittura una pratica guida piena di informazioni che ti aiuteranno a superare ogni ostacolo. Purtroppo la guida non sembra essere stata tradotta in italiano. Se vuoi mettere le mani su questa edizione, però, ti conviene sbrigarti: dubitiamo fortemente che la tiratura sia stellare.



***Demon's Souls* ti trascinerà in un mondo dominato da demoni e il gioco sarà caratterizzato da una difficoltà molto elevata e da originali opzioni online.**

■ I poligoni sono pochini e le animazioni talvolta di legno, ma l'impatto grafico è davvero bello. Vedere in movimento per credere!

PS3 EIDOS - SQUARE ENIX AZIONE 27 AGOSTO

Kane & Lynch 2: Dog Days

ASSOCIAZIONE A DELINQUERE DI STAMPO GIOCOSO

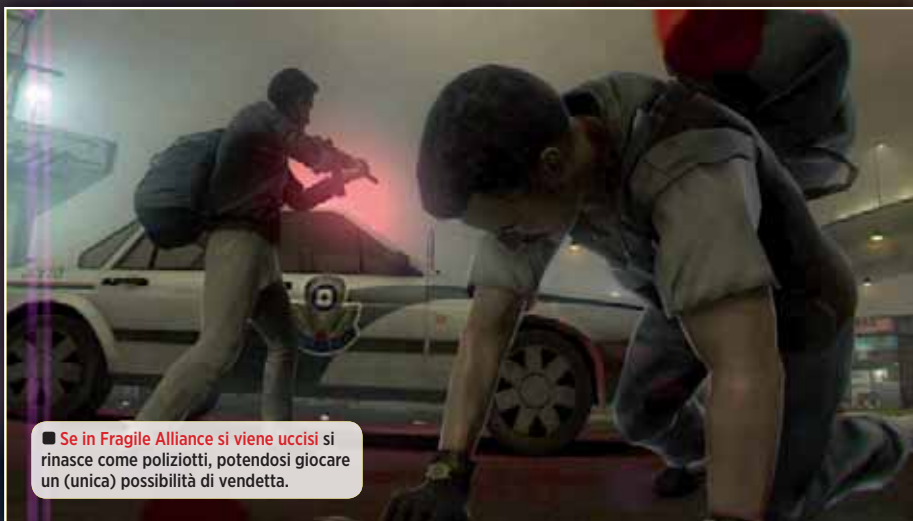
Il primo capitolo di *Kane & Lynch*, uscito nel 2008, era un gioco mediocre, lacunoso e per certi versi solo abbozzato, ma tenuto a galla da protagonisti carismatici e da una storia interessante. I due farabutti del titolo, immersi fino al collo in una serie di guai che non avrebbero sfigurato in un film di Quentin Tarantino o di Michael Mann, meritavano di certo una seconda possibilità, e questo *Dog Days*, potrebbe essere l'occasione del riscatto. IO Interactive è saggiamente partita dalle (tante e giustificate) critiche dei giocatori, e sembra essere riuscita a dare anche alla giocabilità l'attenzione che merita. Se la struttura, inalterata, è quella di un comune sparatutto in terza persona, questa volta le meccaniche di gioco non sono goffe e farraginose, ma sembrano funzionare benone. Il sistema di controllo è più sciolto e reattivo, e permette in maniera piuttosto snella e precisa di riparsi, sparare, correre di qua e di là o usare il primo poveraccio a portata di mano come scudo. Gli scontri a fuoco sono tesi e appaganti, grazie a una balistica non più "random" e soprattutto a un'IA dei nemici finalmente convincente: niente di fantascientifico, in effetti, ma forze dell'ordine e ba-

lordi danno davvero l'impressione di voler fare la pelle ai protagonisti, piuttosto che fargli una multa. Una delle caratteristiche più rilevanti del gioco è il multiplayer, evoluzione dell'originale "guardie e ladri" del primo capitolo, nel quale spiccano due modalità inedite: Arcade e Agente Infiltrato. La prima non è altro che la controparte multi del vecchio Fragile Alliance, una modalità arcade con tre vite basata su una serie di rapine. Come suggerisce il nome, Agente Infiltrato mette invece un giocatore, scelto a caso all'inizio di ogni round, nei panni di un esponente delle forze dell'ordine che agisce sotto copertura con gli altri criminali. Il suo obiettivo è quello di impedire che i malviventi riescano a compiere il loro piano, facendo in modo che muoiano tutti. Sarà il punto di partenza di una nuova serie di successo? ◉

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Storia e personaggi sono sempre affascinanti, ma stavolta per fortuna c'è dietro una realizzazione tecnica decorosa a sostenere il tutto.

■ *Kane & Lynch* hanno avuto la capacità di "emergere" dal gioco che li ha visti nascere per diventare due personaggi molto amati.



■ Se in *Fragile Alliance* si viene uccisi si rinasce come poliziotti, potendosi giocare un (unica) possibilità di vendetta.



■ Volendo, si può decidere di tradire all'ultimo, facendo "fifty-fifty" col conducente del mezzo di estrazione per scappare senza aspettare gli altri.

Scontro tra Titani sarà fedele alla trama del film, ma con alcune situazioni, nemici e armi nuovi per creare un'esperienza più completa.

» SOMIGLIA A...



KANE & LYNCH: DEAD MAN

Scontata la somiglianza con il primo capitolo, con il quale *Dog Days* non condivide, per fortuna, il pedestre livello realizzativo.



GTA IV

Il capolavoro della crime story interattiva è tuttora uno dei giochi imperdibili su PS3, magari aggiornato con *Episodes From Liberty City*.

PS3 MUSICALE MTV GAMES DISPONIBILE

Green Day Rock Band

IL MEGLIO DEL (POP) PUNK ROCK

Dopo la marea di giochi musicali dell'anno scorso, sembra che il 2010 sarà un anno un po' più tranquillo da questo punto di vista, con titoli meno numerosi ma più intriganti. La prima uscita sarà un nuovo capitolo di *Rock Band* "a tema", come quello sui Beatles, le cui star assolute saranno i Green Day. Il gioco offre ben 47 canzoni della band, delle quali più della metà sono in effetti due album completi ("Dookie" e "American Idiot") ma non mancheranno altri dei loro pezzi più famosi tratti da album popolari come "Nimrod", "Warning" e "Insomniac". Come già accaduto per *The Beatles Rock Band*, il prodotto è stato realizzato con notevole cura, e sia la modellazione dei membri del gruppo che quella degli scenari dove hanno avuto luogo i loro storici concerti è ottima. Il gioco è inoltre arricchito da foto, video e tantissimi extra per i quali i fan andranno pazzi. L'unica perplessità riguarda la scelta di rendere alcuni dei singoli più recenti della band dei DLC disponibili dall'uscita del gioco. Non una scelta correttissima verso gli acquirenti. ●

» SOMIGLIA A... THE BEATLES ROCK BAND

» PRIMA IMPRESSIONE: BUONA



■ Ci sono 47 canzoni dei Green Day, nel gioco. Quasi la metà di queste canzoni sono degli album "Dookie" e "American Idiot".



■ Come nei precedenti *Rock Band*, potrai mettere su una band di quattro giocatori.



■ I membri del gruppo hanno concesso la loro immagine e faranno la loro comparsa nel gioco.



Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)